ВИДЕОРЕПОРТАЖ НА DVD
КРИ 2006
КАК ЭТО БЫЛО

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

06

МЕГАПОСТЕРЫ
- DISCIPLES III
- GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

ИЮНЬ (105) 2006

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

DVD №1 В МИРЕ

240 СТРАНИЦ

ОБЛОЖКА: HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

КТО ДЕЛАЕТ ИГРЫ
У НАС **КРИ** 2006
У НИХ **GDC** 2006

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
- DISCIPLES III
- FLATOUT 2
- CRYSIS

ВЕРДИКТ
- SIN EPISODES
- CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS
- DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY
- GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
- ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

ПРЯМАЯ РЕЧЬ
- COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

«ГЕРОИ» УЖЕ С НАМИ!

ЭКСКЛЮЗИВ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

СВЫШЕ 350 ИГР В НОМЕРЕ И НА DVD

НА DVD
- СДЕЛАНО В "ИГРОМАНИИ" МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ MAX PAYNE 2 ЗАЛ ОТРАЖЕНИЙ
- ROME: TOTAL WAR — LOTR: TOTAL WAR ВОЗВРАЩЕНИЕ В СРЕДИЗЕМЬЕ
- PRO EVOLUTION SOCCER 5: WORLD CUP 2006 ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО ФУТБОЛУ УЖЕ СЕГОДНЯ
- MAX PAYNE 2: 7TH SERPENT — CROSSFIRE ТАНКОВЫЕ СРАЖЕНИЯ В MAX PAYNE 2

ИЩИТЕ КУПОН В ЖУРНАЛЕ!
GUILD WARS 2 НЕДЕЛИ БЕСПЛАТНОЙ ИГРЫ

СВЫШЕ 8 ГБ НА ДВУХСЛОЙНОМ DVD

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
9 771560 258019 06006>
ЖУРНАЛ С DVD

ВИДЕОМАНИЯ
- МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ – CRYSIS
- ПЕРВЫЕ КАДРЫ E3-2006

ИГРОСТРОЙ
- РАЗБИРАЕМ НА ЗАПЧАСТИ OBLIVION

ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- ИГРАЕМ: BATTLEFIELD 2: EURO FORCE
- АНАЛИТИКА: КАК СОЗДАЮТСЯ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
- ПЕРВЫЙ КРИЗИС ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
- ТРАНЗАС: НАСТОЯЩИЕ СИМУЛЯТОРЫ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
- VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE
- ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ-1
- ЛИГА ХАОСА: КРОВАВЫЙ СПОРТ
- МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ
- ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ
- AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE
- SACRED UNDERWORLD

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ТЕСТИРОВАНИЕ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ТВИКЕРЫ WINDOWS

О ПРОСТОТЕ НАДО ЗНАТЬ САМОЕ ГЛАВНОЕ: ЧЕМ ПРОЩЕ — ТЕМ ЛУЧШЕ. РАЗВЕ ВЫ ОБ ЭТОМ НЕ СЛЫШАЛИ? КАК ЭТО УСТРОЕНО? ПОЧЕМУ ИМЕННО ТАК? КАК ТЫ МОЖЕШЬ ОБЪЯСНИТЬ ПРОИСХОДЯЩЕЕ? ГДЕ Я МОГУ НАЙТИ ОТВЕТЫ НА СВОИ ВОПРОСЫ? СКОЛЬКО ТОЛКОВАНИЙ ЗДЕСЬ МОЖЕТ БЫТЬ? ЭТО РЕАЛЬНО ОСУЩЕСТВИТЬ? ПОЧЕМУ ВЫ ВЫБРАЛИ ТАКУЮ ФОРМУ? КАК ЖЕ В ЭТОМ РАЗОБРАТЬСЯ? МОЖЕТ БЫТЬ, СТОИТ ОБРАТИТЬСЯ К ПЕРВОИСТОЧНИКУ? ВЫ МОЖЕТЕ МНЕ ЭТО ОБЪЯСНИТЬ? А СУЩЕСТВУЮТ ЛИ КАКИЕ-ЛИБО ТЕОРИИ НА ЭТОТ СЧЕТ? У ТЕБЯ ЕСТЬ ВЕРСИИ? КАК ВЫ ЭТО ПОНИМАЕТЕ? НУ И ГДЕ ТУТ СОБАКА ЗАРЫТА? В ЧЕМ ЖЕ ТУТ СЛОЖНОСТЬ? КАК ТЫ ЭТО ПОНИМАЕШЬ? ГДЕ ИСКАТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА? ЧТО ХУДОЖНИК ХОТЕЛ ЭТИМ СКАЗАТЬ? А ЕСТЬ ЛИ КАКОЕ-ТО ПОНЯТНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ? ЭТО ЛЕГКО ОСВОИТЬ? ЗДЕСЬ КАКОЙ-ТО ПОДВОХ? С КАКОЙ СТАТИ ЭТО ДОЛЖНО ТАК ВЫГЛЯДЕТЬ? ЧТО ОНИ В ЭТО ВКЛАДЫВАЮТ? КАК ЭТО МОЖНО ОБОСНОВАТЬ? В ЧЕМ ЗДЕСЬ СУТЬ? КАК СООТНЕСТИ ТЕОРИЮ С ПРАКТИКОЙ? И КАКИЕ У ТЕБЯ ВЕРСИИ? А ЛЮДИ ПОЙМУТ? СКОЛЬКО ПУТЕЙ РЕШЕНИЯ ВЫ МНЕ МОГЛИ БЫ ПРЕДЛОЖИТЬ? У ЭТОЙ ЗАДАЧИ ЕСТЬ РЕШЕНИЕ? А ЕСЛИ СКАЗАТЬ ЭТО МЕНЕЕ ВЫЧУРНО? НАСКОЛЬКО ЭТО ВЫПОЛНИМО? У ВАС МНОГО ВОПРОСОВ? ЗАЧЕМ ВСЕ ЭТО? КТО ВСЕ ЭТО ПРИДУМАЛ? И ЗАЧЕМ? В ЧЕМ СМЫСЛ ЭТОЙ ВЕЩИ? В ЧЕМ СМЫСЛ ОБЩЕНИЯ? ЗАЧЕМ ЛЮДИ РАЗГОВАРИВАЮТ ДРУГ С ДРУГОМ? ЗАЧЕМ МЫ НУЖНЫ ДРУГ ДРУГУ?

КОГДА ЕСТЬ ВОПРОСЫ – ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ РОСТА. КОГДА ВСЕ ЯСНО — ЭТО ПРЕКРАСНО. ПРЕКРАСНОЕ ВСЕГДА СОЮЗНИК ПРОСТОТЫ (НАДЕЮСЬ, ДАВНО ЭТО ЗНАЕШЬ ТЫ). ЕСЛИ ВСЕ ПОНЯТНО, ЗНАЧИТ ТЫ В ТЕМЕ. ЕСЛИ ТЫ В ТЕМЕ, НЕТ МЕСТА ПРОБЛЕМЕ. ЛЮБАЯ ПРОБЛЕМА РЕШАЕТСЯ НА РАЗ. ЕСЛИ ТЫ В ТЕМЕ — НИКТО ТЕБЕ НЕ УКАЗ. БУДЬ ОТКРЫТЫМ ВСЕМУ, И ТОГДА ТЫ ПОЙМЕШЬ — ЛУЧШЕ, КОГДА ПРОСТО, ЧЕМ КОГДА НИЧЕГО НЕ РАЗБЕРЕШЬ. И САМ БУДЬ ПРОЩЕ — НЕ УСЛОЖНЯЙ, ВСЕГДА ПРОСТЫЕ РЕШЕНИЯ ВЫБИРАЙ. ОПЫТ ПОКАЗАЛ, ЧТО ОНИ САМЫЕ ВЕРНЫЕ, ХОТЯ И САМ ТЫ ЭТО ЗНАЕШЬ, НАВЕРНОЕ. ВЕРЬ В ПРОСТОТУ, ВО ВСЕМ СЛЕДУЙ ЕЙ, ОТКРОЙСЯ МИРУ, БУДЬ СМЕЛЕЙ. ПРОСТО — НЕ ЗНАЧИТ ПРЕСНО. ОБЩЕНИЕ ВСЕГДА ДЕЛАЕТ ЖИЗНЬ ИНТЕРЕСНОЙ. БЛИЗКИЕ ДРУЗЬЯ ВСЕГДА ПОЙМУТ С ПОЛУСЛОВА, А КОГДА ВСЕ ПОНЯТНО — РАЗВЕ ЭТО НЕ КЛЁВО? ПРОСТОЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ЖЕЛАНЬЕ — БЫТЬ БЛИЖЕ (ЕСЛИ ТВОЙ ЖИЗНЕННЫЙ ТОНУС НЕ СНИЖЕН). ЕСЛИ ОТ ЭМОЦИЙ ИДЕТ КРУГОМ ГОЛОВА, ТЕБЕ ВСЕГДА ПОМОГУТ ПРОСТЫЕ СЛОВА. ГЛАВНЫЕ СЛОВА — ВСЕГДА САМЫЕ ПРОСТЫЕ. ОБ ЭТОМ ДОГАДЫВАЮТСЯ ДАЖЕ ТУПЫЕ. ПРОСТО СКАЖИ ИХ КОМУ-ТО, И ТЫ УСЛЫШИШЬ ОТВЕТ. ПРОСТО — ЭТО КЛАССНО! ПОНЯЛ? ПРИВЕТ!

ОБЩАЙТЕСЬ — И ВЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТЕ ОТВЕТЫ НА ЛЮБЫЕ ВОПРОСЫ. ОБЩАЙТЕСЬ. ВЕДЬ ЭТО ТАК ПРОСТО.

Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 24136. Номера региональных лицензий на mts.ru

ASUS рекомендует Windows® XP Professional

intel Centrino® Duo

ASUS Webcam Notebook Series

Свобода Беспроводного Общения! Зажигай!

товар сертифицирован

Ноутбуки ASUS позволят Вам в полной мере насладиться беспроводной свободой. Благодаря встроенному микрофону и веб-камере, ноутбуки ASUS W5F, A6Ja/A6Jc, A7J и A8Jc/A8F, созданные на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК, дают возможность проведения видеоконференций без подключения внешних устройств и проводов, путающихся под ногами. www.asus.ru

W5F

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945GM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP
- Home
- Professional

DDR2 533/667 МГц

TFT-матрица 12.1" WXGA (1280x800) с фирменными технологиями Color Shine и Crystal Shine, ASUS Splendid Video Intelligent Engine

Bluetooth V2.0 +EDR

HDD 60/80/100 Гб

Встроенная вращающаяся (180°) 1,3-мегапиксельная веб-камера

A6Ja/Jc

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945PM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP
- Home
- Professional

Широкоформатная 15.4" TFT-матрица WXGA (1280x800), выполненная по фирменной технологии Color Shine LCD

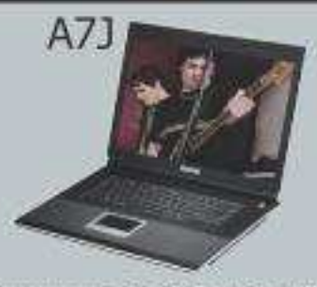
ATI Mobility™ Radeon® X1600 256 Мб VRAM HyperMemory™ до 512 Мб(A6Ja) NVidia GeForce Go7300 128Мб с TurboCache™ до 512Мб (A6Jc)

Bluetooth V2.0+EDR(опция)

HDD 60/80/100/120 Гб

Встроенная 1.3-мегапиксельная веб-камера

A7J



Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945PM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP
- Home
- Professional

DDR2 533/667 МГц

Широкоформатная 17" TFT-матрица WXGA+ (1440x900) с фирменными технологиями Color Shine и Crystal Shine, ASUS Splendid Video Intelligent Engine

ATI Mobility™ Radeon® X1600 VRAM Pro 256 Мб

HDD 60/80/100/120 Гб

Bluetooth V2.0+EDR

Встроенная 1.3-мегапиксельная веб-камера

A8Jc/A8F

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
- Mobile Intel® 945PM (A8Jc), 945GM (A8F) Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 ABG Network Connection

Microsoft® Windows® XP
- Home
- Professional

Широкоформатная 14.1" TFT-матрица WXGA (1280x800), выполненная по эксклюзивной технологии Color Shine LCD

NVidia GeForce Go7300 128Мб TurboCache™ до 512Мб (**A8Jc**)
Intel® Graphics Media Accelerator 950 до 128Мб (**A8F**)

HDD 60/80/100/120 Гб

Bluetooth V2.0+EDR (опция)

Встроенная 0.35-мегапиксельная веб-камера (опция)

Встроенная веб-камера

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS® Rock Solid · Heart Touching

Москва: Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** PET (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Клосс (343) 216-17-00; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52; **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00; **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Кламас (3472)912-112, Форте ВД (3472)600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ИГРОМАНИЯ

Привет!

Друзья, совершенно неожиданно (даже для нас самих) этот номер журнала выдался на удивление бодрым. Несмотря на традиционно застойное межсезонье, все наши 240 страниц оказались под завязку забиты анонсами, рецензиями, эксклюзивами и интересностями. Почему так получилось, честно сказать, неясно. Возможно, внутри индустрии сейчас происходят какие-то неизвестные пока науке тектонические процессы: рынок меняется, а вместе с ним меняются и главные его законы... Впрочем, о чем это я? Давайте лучше поговорим о журнале.

Итак, в этом номере нам явно есть чем вас порадовать. В первую очередь обязательно обратите внимание на разросшийся до неприличия раздел «**Из первых рук**». На *стр. 30* вы найдете огромный репортаж с недавно прошедшей в Москве **Конференции разработчиков игр** (в определенных кругах известной также под лягушачьей аббревиатурой КРИ). Помимо собственно разработчиков, на этой самой конференции показывали большинство знаковых российских проектов, которые выйдут в ближайшем будущем. На протяжении трех дней редакторы нашего научно-просветительского издания бороздили просторы гостиницы «Космос» (там КРИ проходит уже третий год подряд) и теперь готовы рассказать вам обо всем самом интересном, что случится в отечественном игропроме в ближайший год.

Пока основная часть редакции толкалась на КРИ, наш бессменный видеочеловек Антон Логвинов отправился в Лондон, где собственными глазами наблюдал за великим и ужасным **Crysis** — первом известном науке экшене следующего поколения, над которым к тому же трудятся авторы легендарного **Far Cry**. Впечатления Антона читайте на *стр. 52*, а также, естественно, смотрите в «Видеомании» на DVD.

Не пропустите еще два эксклюзивных материала. Один о продолжении самой безбашенной гоночной игры прошлого года **FlatOut 2** (*стр. 48*), а второй — об еще одном продолжении, но на этот раз видной стратегии **Disciples III** (*стр. 44*). Последняя, к слову, разрабатывается в России — буквально на той же улице, где живет наша дорогая редакция (это все к разговору о тесноте мира).

Помимо всего прочего, в прошлом месяце к нам в руки попал еще один термоядерной мощи мировой эксклюзив: мы наконец-то получили подтверждение того, что мифологический **Command & Conquer 3** действительно существует! Причем не просто существует, а даже разрабатывается весьма бодрыми темпами. Остаться в стороне от таких событий мы, конечно, никак не могли, поэтому немедленно связались с нужными людьми из **Electronic Arts** и выяснили все шокирующие подробности об этом проекте. Читайте нашу статью на *стр. 58*.

Еще из интересных новостей последнего времени: чуть раньше КРИ ровно на противоположном краю света происходило другое, не менее интересное индустриальное событие — Game Developers Conference, всемирный слет разработчиков игр. Само собой, у «Игромании» был свой засланный казачок и там. Репортаж с GDC-2006 ищите на *стр. 182*.

Собственно, в этих двух колонках мне еще нужно успеть рассказать о лучших играх номера, но, сами видите, место стремительно подходит к концу. Поэтому давайте вкратце. Ни за что не пропустите долгожданный сиквел культового шутера **SiN** (*стр. 84*), очередное тактическое том-клэнси-детище **Ghost Recon: Advanced Warfighter** (*стр. 80*), матерый чернушный шутер **Condemned: Criminal Origins** (*стр. 82*), удивительно красивую и по-немецки выверенную стратегию **SpellForce 2** (*стр. 88*), ну и, конечно же, прекрасный во всех отношениях квест **Dreamfall** (*стр. 72*), сиквел культовой в некоторых кругах игры **The Longest Journey**. Вроде ничего не забыл? И правда, забыл — **Heroes of Might and Magic V** (*стр. 86*)!

Напоследок о самом важном. Я пишу эти строки в довольно странном месте — сидя за ноутбуком в кабине аэрофлотовского «Боинга». Два часа назад мой самолет вылетел из «Шереметьево-2» и теперь с безумной скоростью несется по направлению к тихоокеанскому побережью США. Вы все, наверное, уже догадываетесь, о чем речь: «Игромания» отправляется на E3 — главную игровую выставку этой планеты. К сожалению, график сдачи журнала составлен так, что мы практически ничего не сможем написать о E3 в этом номере, но, возможно, успеем выложить на DVD первые E3-кадры, а также обязательно заведем онлайновый E3-дневник (когда вы будете читать эти строки, выставка уже закончится, однако все равно ищите его на ***www.igromania.ru***). Ну и, естественно, в следующем номере вас ждет освещение всех самых главных E3-игр, многостраничный E3-репортаж в журнале и не менее монструозное E3-видео на диске.

Оставайтесь с нами!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «**Игроманию**» в России и в 90 других странах мира, смотрите на **DVD** в разделе «**Инфоблок/Подписка**» или по адресу ***www.aviton-press.ru/podpiska.php***

06 ИЮНЬ [105] 2006

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программинг сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Денис Недыпич, Сергей Ковалев
Сергей Лянге, Николай Никашин, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD
Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "Издательский дом "ТехноМир"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. **(495) 231-2365**
Тел./факс **231-2364**
e-mail журнала: **MANIA@IGROMANIA.RU**
сайт: **WWW.IGROMANIA.RU**

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь к нам по e-mail — *mania@igromania.ru*.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (495) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2006.

Тираж 172,130.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — *mania@igromania.ru* либо по телефонам редакции.

ПОЧТИ знаменит?

"Мне позвонили и говорят – клуб вас приглашает, играете концерт в пятницу. А вы бы меня видели тогда. То ли стресс, то ли еще что, но я был весь в прыщах! А я все-таки не Мэрилин Мэнсон – в гриме выступать...

На новом лосьоне **Clearasil ULTRA** написано, кожа станет лучше за три дня. Слишком хорошо, чтобы быть правдой, а? Ну ладно, думаю, заодно и проверим...
Так вот – сработало! Еще бы акустика в этом клубе была нормальная...

"

Товар сертифицирован

Clearasil ULTRA

КОЖА ЗАМЕТНО ЧИЩЕ ЗА 3 ДНЯ

www.clearasil.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-13
Новостной меридиан 6
Даты выхода игр и игровых фильмов 12

CD-МАНИЯ 14-24
Игровая зона * Веселости * Машина времени
Патчи * Демоблок * Всякое разное 14

ВИДЕОМАНИЯ 26-28
Репортажи * Pre-портview* Xbox 360: Игры 26

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 30-43
Репортаж с КРИ 2006 30
Disciples III 44
FlatOut 2 48
Crysis 52

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 54-57
В разработке: первый взгляд
Звездный Легион: Битва за оранжевую планету
Beowulf * Collapse: Devastated World 54
Desperate Housewives * Power of Destruction * Nitro Stunt Racing * Undercover 55
В разработке: будем ждать?
Rise & Fall: Civilizations at War 56

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 58-61
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 58

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 62-65
Enemy Territory: Quake Wars 62

R&S: ВЕРДИКТ 66-110
Рейтинговая система «R&S: Вердикт» 66
Championship Manager 2006 67
ETROM: The Astral Essence * Golden Age of Racing 68
Hearts of Iron II: Doomsday 69
Rogue Trooper * Sonic Mega Collection Plus 70
Дом 2. Папарацци * Лига Хаоса: Кровавый спорт 71
Вердикт: дождались!
Dreamfall: The Longest Journey 72
Paradise 76
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 80
Condemned: Criminal Origins 82
SiN Episodes: Emergency 84
Heroes of Might and Magic V 86
SpellForce 2: Shadow Wars 88
Scratches 90
Evolution GT 92
Экспедиция-Трофи: Мурманск — Владивосток 94
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 96
True Crime: New York City 98
Blazing Angels: Squadrons of WW2 100
Black & White 2: Battle of the Gods 102
2006 FIFA World Cup 104
Звездные волки 2 106
Ankh 108
Добрыня Никитич и Змей Горыныч 110

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 112-116
Отечественные локализации
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
BloodRayne 2 * Commandos: Strike Force 112
Evil Dead: Regeneration * Total Overdose * Starship Troopers
Принц Персии: Два трона (Prince of Persia: The Two Thrones) 113
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault * Похождения Барда
(The Bard's Tale) * Dungeon Siege 2 * The Movies: Фабрика грез 114
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 116

ИГРА МЕСЯЦА 118-120
Итоги голосования за период с июня 2005 по март 2006 118
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор 119
«Игромания» рекомендует 120

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 122-125
Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм 122

GAME OVER? 126
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 126

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 128-159
Железные новости 128
Тестирование
Сравнительное тестирование технологий CrossFire и SLI 130
Обзор жестких дисков с интерфейсом Serial ATA 134
Экзотика
Guitammer ButtKicker GAMER 138
Сделай сам
Моддинг клавиатуры 140
Антикварная лавка
История компании Creative 144
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 146
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 150
Новая линейка
Новая линейка от AKASA 152
Компьютер в сборке
Игровая станция DEPO Ego 535 DHR от компании DEPO Computers 154
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 156
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 158

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 160-165
Практика
Тестирование программ-твикеров 160
Обзор проигрывателей интернет-радио и ТВ 162
Софтверный набор
Гвоздь набора * Свежатина! * Игроманский стандарт 164

ИГРОСТРОЙ 166-181
Самопал

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

2006 FIFA World Cup 104
Agatha Christie: And Then There Were None 24
Age of Empires 204
Age of Empires III 20
Age of Mythology 122
Aliens vs. Predator 12
Alone in the Dark: Near Death Investigation 7
America's Army 10
Anarchy Online 210
Ankh 108
Arcanum 122, 126
AWplanet 208
Battle Realms 122
Battlecruiser 3000AD 10
Battlefield 1942 7
Battlefield 2 ....192, 206
Battlefield 2: Euro Force 206
Battlefield 2: Modern Combat 122, 123
Battlefield 2: Special Forces 206
Battlefield 2142 7
Battlefield: Desert Combat 7
Beowulf 54
Beyond Good & Evil 122
Beyond Good & Evil 2 122
Billy Hatcher and the Giant Egg 220
Black & White 125
Black & White 2 ....20, 125, 221
Black & White 2: Battle of the Gods 102
Black 123
Blazing Angels: Squadrons of WWII 100, 220
BloodRayne 2 112
Breakout 186
Broken Sword: The Angel of Death 182
Brothers in Arms: Hell's Highway 6
Brothers in Arms: Road to Hill 30 6
Burnout: Revenge 123
Call of Duty 2 23
Campaigns: Stalingrad '42 220
Castlevania 12
Championship Manager 2006 67
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 122
Civilization 208
Civilization IV 16
Cold Fear 10
Collapse: Devastated World 54
Command & Conquer 184, 208
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 58
Commandos: Strike Force 112, 220
Condemned 82, 220
Counter-Strike 23, 218, 219
Crashday 19, 23
Crysis 27, 52
Culpa Innata 12
Darwinia 183
Dead or Alive 12
Dead Rising 122
Desperados 2: Cooper's Revenge 12
Desperate Housewives 55
Deus Ex 122
Disciples III 42, 44
Donkey Kong 187
DOOM 122, 184, 208
DOOM III: Resurrection of Evil 21
Dreamfall: The Longest Journey 72
Driver 12
Duke Nukem 126
Dungeon Keeper 6, 12, 125
Dungeon Siege 2 114
E.T. the Extra Terrestial 187
Enemy Territory: Quake Wars 62
ETROM: The Astral Essence 68
Evil Dead: Regeneration 113
Evil Genius 6, 122
Evolution GT 92, 220
Ex Machina 42
F.E.A.R. 23, 124, 176
F.E.A.R. Extraction Point 10
Fable 125
Fable 2 125
Fallout 3 122
Far Cry 12
Far Cry 2 123
Far Cry: Instincts 123
FIFA 06 21
Five-A-Side Soccer 124
FlatOut 2 ....12, 48
Football Glory 124
Frontlines: Fuel of War 7
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 96, 220
Genesis Rising: The Universal Crusade 11
Glory of the Roman Empire 12
Glukoza: ACTION! 8
Golden Age of Racing 68
Gothic 125
GTA: Bogota 123
GTA: Moscow 123
GTA: San Andreas 10, 18, 176
GTA: Sin City 123
GTA: Tokyo 123
GTA: Vice City Stories 123
GTA: Vice City 176
Guild Wars 17
Guild Wars: Factions 204
Guitar Hero 183
Half-Life 123
Half-Life 2 ....20, 171, 178
Heart of Empire: Rome 12
Hearts of Iron II: Doomsday 69, 220
Heavy Duty 30
Heroes of Might and Magic V 42, 86, 124
Hi-Octane 125
Hitman 12
Ice Age 2: The Meltdown 220
Icewind Dale 122
Ireon.org 210
Jade Empire 13
Jagged Alliance 3D 173
Killer 7 122
Knights of Honor 122
Legacy of Kain 122
Legion Arena 176
Lineage 208
Lineage II 204
Live for Speed S2 24
Loco Mania 220
LOTR: The Battle for Middle-Earth II 18, 184, 190
Madden NFL 2007 12
Maelstrom 34, 172
Mafia: The City of Lost Heaven 22
Magic Carpet 125
Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure 125
Marvel: Ultimate Alliance 8
Max Payne 2 ....15, 20, 124
Meridian 59 208
MGS 3: Snake Eater 124
MGS 3: Subsistence 124
MGS: The Twin Snakes 124
Mortal Kombat 12
Myst V: End of Ages 123
Neverwinter Nights 2 10
NFS Underground 192
NFS: Most Wanted 190, 217
Nintendogs 183
Nitro Stunt Racing 55
Operation Flashpoint 21
Overlord 6
Pac-Man 187
Painkiller 217

Paradise 76
Paraworld 12
Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow 12
PlanetSide 204
Pong 186
Populous 125
Populous II: Trials of the Olympian Gods 125
Postal 12
Power of Destruction 55
Powermonger 125
Prey 12
Prince of Persia 190
Prince of Persia: The Sands of Time 12
Prince of Persia: The Two Thrones 113, 221
Pro Evolution Soccer 5 ....18, 21, 124
Project IGI 122
Psychonauts 183
Quake III Arena 216
Quake 4 ....23, 216, 217, 219
QuakeWorld 217
Resident Evil 12
Rise & Fall: Civilizations at War 12, 24, 56
Rise of Nations: Rise of Legends 12, 33
Rogue Trooper 70
Sonic Mega Collection Plus 70
Roma Victor 204
Rome: Total War 17, 21
Rome: Total War — Alexander 12
Runescape 210
S.T.A.L.K.E.R. 122
Sacred 221
Sacred II 33
Sacred Underworld 24
Save the Earth 124
Scratches 90
SEGA Rally Evo 10
Serious Sam 124
Serious Sam II 221
Shadow of the Colossus 183
Silent Hill 123, 194
Silent Hill 2 124
SimCity 208
SiN Episodes: Emergency 84
SpellForce 2: Shadow Wars 23, 88
Splinter Cell 12
Spore 28
Spy Hunter 12
Star Wars: Battlefront II 19
Star Wars: Empire at War 17, 221
Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption 10
Starcraft 217
Starship Troopers 113
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse» 112
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate 18, 220
Syndicate 125
TES IV: Oblivion 10, 16, 122, 174, 220
The Bard's Tale 114, 122
The DinoHunters 10
The Godfather 123, 220, 221
The Great Escape 126
The Movies 16, 114, 125
The Neverhood 126
The Roots 10
The Sims 125
The Sims 2 ....19, 125
The Tales of Walenir 171
The Witcher 10
Theme Park 125
Thief 122
Time Zero 171
TOCA Race Driver 3 220
Ghost Recon: Advanced Warfighter 28, 33, 80
Splinter Cell Essentials 123
Tomb Raider 8
Tomb Raider: Legend 42, 220, 221
Total Overdose 113
TrackMania 122
TrackMania Nations 17
True Crime: New York City 98, 220
Tycoon City: New York 220
Ultima 183
Ultima Online 208, 210
Undercover 55
Universal Combat: The Legacy Edition 10
Unreal Tournament 2004 22
Unreal Tournament 2007 ....33, 216
Warcraft III 22, 216, 216, 217, 219
Warhammer 40 000: Dawn of War 166
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault 22, 114
Warhammer Online 204
Warrior Kings 122
We Love Katamari 190
Will Rock 122
Wolfenstein 3D 123
World in Conflict 6
World of Warcraft 210
World Soccer Winning Eleven 9 124
You are Empty 31
Агрессия 9, 170, 172
АЛЬФА: антитеррор 123
АЛЬФА: антитеррор — Мужская работа 123
Анабиоз: Сон разума 30, 42
Битва за Британию 125
Блицкриг II 18, 23, 166, 168
В тылу врага 2 42
Восточный фронт: Неизвестная война 23
Вторая мировая 32
Дальнобойщики 3 125
Дневной дозор 35
Добрыня Никитич и Змей Горыныч 110
Дом 2. Папарацци * Лига Хаоса: Кровавый спорт 7
Жюль Верн: Путешествие на Луну 24
Завтра война 172
Звездное наследие 24
Звездные волки 2 106
Звездный Легион: Битва за оранжевую планету 54
Ил-2 125
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор 21
Империя превыше всего 34
Инстинкт 31
Искусство войны: Gluk'oza RTS 8
КОЛЛАПС: Разрушенный мир 42
Комбат 32, 173
Корсары III 23
Лига Хаоса: Кровавый спорт 24
Линия грез. Императоры иллюзий 31
Магия крови 42
Механоиды 2: Война кланов 23
Мыши-байкеры с Марса 42
Операция Silent Storm 122
Противостояние: Война, которой не было 8
Стальные монстры 9, 42
Стальные монстры: Союзники 9, 170, 172
Танки Второй мировой: Т-34 против «Тигра» 8
Трудно быть богом 31
Ударная сила 8
Штурмовики 8
Экспедиция-Трофи: Мурманск — Владивосток 94

Внекомпьютерные игры
AD&D 2nd Edition 224
Battle Cry 224
Call of Cthulhu 224
Dungeons & Dragons 222, 224
Magic: The Gathering 222-224
Settlers of Catan 224
Vs System 223, 224

Вступительное слово 166
Как разрабатывался «Блицкриг II» 168
Форум разработчиков 170
Мастерская
Модификация The Elder Scrolls IV: Oblivion 174
Игровое редактирование 176
Вскрытие
Half-Life 2 178
Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 180

SPECIAL 182-196
Специальный репортаж
Репортаж с GDC 2006 182
Смерть игровой индустрии 186
Виртуальная реальность с российской пропиской 192
Игровое кино
Silent Hill 194
Ультрафиолет 196

ИНТЕРНЕТ 198-215
Новости интернета 198
Этикет электронной почты 200
Интересное в Сети 202
Интернет: игра в онлайне
Новости онлайновых игр 204
Играем: Battlefield 2: Euro Force 206
Аналитика: Как создаются MMOG 208
Аналитика: Все, что надо знать о Guild Wars. Часть 2 212

КИБЕРСПОРТ 216-219
Вступление/новости 216
Обучение 217
Дневник A-gaming. Апрель 218
GigaGames 2006: весенний этап 219

КОДЕКС 220-221
Стандартные коды * Читательские пасхалки и хинты 221

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 222-224
Новости внекомпьютерных игр 222
Обзор игры Vs Systems 223
Обзор сета «Раскол» (MTG) 224

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 226-231
Шоу-программа «Старпом и Светлана» 226

ЮМОР 232, 235
Почему глючат программы 232
Дай бог памяти (молитва советского программиста) 235

КАЛЕНДАРЬ 233-234
Heroes of Might and Magic V 233
SpellForce 2: Shadow Wars 234

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 236-238
Тест №70. Хорошо забытое новое * Фотографическая память №6. Июнь 236
Скринтурс №6. Июнь * Подведение итогов за №4/2006 237
Правила участия в конкурсах 238

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 240
CA$UAL 240

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Disciples III

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Resident Evil 4
Driver: Parallel Lines
SiN Episodes: Emergence
Dreamfall: The Longest Journey

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»
Обложка:
МТС 2-я обложка
Бюрократ 3-я обложка
1С 4-я обложка

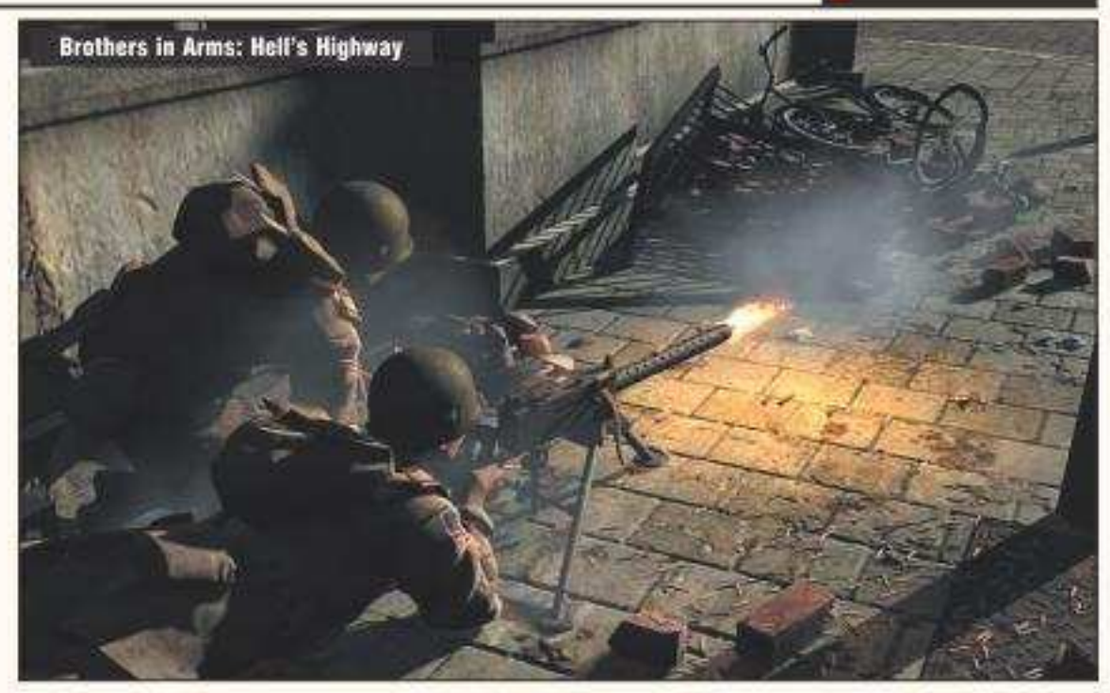
В номере:
1С 43, 59, 101, 103, 109, 115, 117, 127, 207
Albatron 7
ASRock 147
ASUS 1
Clearasil 3
Creative 25
Duracell 29
ECS 141
Excimer 133
Galderma 19
Gigabyte 197
Kingmax 139
Logitech 137
Mail.ru 239
MSI 111
Nestle 13
Nival Interactive 163
Oklick 135
TopDevice 131
USN Computers 143, 155
Zenon N.S.P. 205
Акелла 9, 11, 37, 41, 67, 69, 75, 79, 97
Бука 27, 167, 191
Волшебный мир 225
Евросеть 51
МегаФон 47
НИКИТА 149
Новый Диск 105, 121
Руссобит-М 39, 107, 161, 189
ТехноМир 199, 227, 229
Фестиваль «Слияние» 195
Ф-Центр 153

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Братья хотят домой!

АНОНСЫ

Созданная по образу и подобию одного из самых знаменитых WW2-телесериалов игра **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, похоже, во всем старается соответствовать своему киношному прототипу. Да-да, вы все правильно подумали — издательство **Ubisoft** только что анонсировало очередную, уже третью по счету, часть «братцев-акробатцев». Имя ей — **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Ни о каких серьезных изменениях речи не идет: группа гуттаперчевых американских героев продолжает покорять Европу времен Второй мировой и на этот раз примет участие в известной операции «Огород». Из очевидных нововведений — чуть больше тактических возможностей, чуть умнее искусственный интеллект и улучшенная стараниями движка Unreal 3.0 графика. Доказательства последнего вы можете увидеть прямо сейчас — на одном из первых игровых скриншотов. Ну а если не верите картинкам, дождитесь осени, когда коробки с игрой появятся на прилавках всего мира.


Brothers in Arms: Hell's Highway

Возрождение злодея

АНОНСЫ

Это случается очень редко — не чаще чем один раз в два-три года. И *этого* с нетерпением ждут, наверное, все геймеры планеты. Уставшие от «доброй» нудятины с традиционными тремя альтернативными способами спасти мир, они ждут того момента, когда можно станет побыть хоть чуточку злым, когда появится игра, дающая такую возможность. Сначала это была серия **Dungeon Keeper**, потом **Evil Genius**. Именно в них мы рекомендуем играть вам ближайшие полтора года — чтобы быть морально готовыми к нескорому выходу экшена, тактики, адвенчуры и еще черт знает чего в одном лице. Называется все это дело **Overlord** и разрабатывается компанией **Triumph Studios**. В роли Оверлорда, ацкого суперсотоны шестидесятого левела, нам предстоит промчаться по комичному сюжету и стать или злодеем, или... тоже злодеем. А какой еще может быть выбор? Делать это мы будем не в одиночку — везде и всюду за могучим главгероем почтительно следует целая толпа миньонов, готовая выполнять любые его пожелания. То есть бить, ломать и крушить. Такой вот в этой игре замечательный распорядок дня. Ну что, граждане-злодеи? Ждем? Ждем! Лето 2007 года — запомните эту дату!

Overlord

Все-таки показали кузькину мать!

АНОНСЫ

Пока все белые люди придумывают очередную четвертую мировую, нашествие инопланетян или, на худой конец, фантазию о том *«что было бы, если бы Гитлер победил»*, граждане из компании **Massive Entertainment** в своем стратегическом проекте **World in Conflict** просто позволили холодной войне стать третьей мировой. Конец 80-х гг. прошлого века. Перестройка завела Советский Союз совсем не в ту сторону, и он взял, да и присоединил к себе почти всю Западную Европу. А затем начал потихонечку подбираться и к США...

Именно с этих событий и начинается сюжет World in Conflict. Пока, к сожалению, неизвестно, смогут ли игроки провозгласить коммунизм во всех американских штатах — речь в анонсе идет лишь о кампании, в которой бравый офицер армии США пытается спасти свою страну. Впрочем, даже если разработчики и не введут кампанию «за наших», оторваться все равно можно будет в мультиплеере — нам обещают очень оригинальный режим, где за каждую сторону выступает сразу восемь человек. Балагана случиться не должно — роли распределены очень четко: один руководит пехотой, второй — тяжелой техникой, третий... ну вы поняли.

Скриншоты тем временем демонстрируют весьма качественную графику. А главное — с них на нас глядят танки с огромными красными звездами. Ждем 2007 года, камрады!

World in Conflict

Сериал в темноте

АНОНСЫ

Пока некоторые громко анонсируют проекты-пустышки, компания **Atari** потихонечку исполняет очередную нашу мечту — разрабатывает на PC **Alone in the Dark: Near Death Investigation**, новую часть знаменитой хоррор-серии, которая также создается и под Xbox 360. Помимо качественного сюжета (подробности не сообщаются) и потрясающей графики нас ждет еще и оригинальная подача игровых событий. Дело в том, что Near Death Investigation будет стилизована под телесериал. Десять часов геймплея порежут на серии приблизительно по сорок минут каждая. В конце мы увидим обязательный анонс новой части, а в начале — краткий пересказ уже произошедших событий. Похоже, разработчики хотят сделать из Near Death Investigation проект для тех, кто не может играть долго — найти час на очередной эпизод способен практически каждый, а если в прохождении и случится пауза, то освежить воспоминания позволит «экскурс в историю». Главное теперь, чтобы Atari не додумалась превратить игру в настоящий сериал со всеми вытекающими последствиями: большими паузами между сериями и внушительной суммарной ценой (двенадцать серий **SiN Episodes** потянут на $240).

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Солдат! Не забудь подвинуть линию фронта!

АНОНСЫ

Frontlines: Fuel of War

Не успели **Digital Illusions** и **Electronic Arts** анонсировать проект **Battlefield 2142**, как на горизонте появился первый серьезный противник. Командный экшен **Frontlines: Fuel of War** очень похож на своего именитого коллегу: недалекое будущее, противостояние Западной коалиции (США, Европа и прочие вассалы демократии) и «Красной звезды» (Россия и Китай, само собой) и фанаты мультиплеера, которые, сбившись в команды, собственно, и сыграют в этом балагане решающую роль. В Frontlines мы не увидим поднадоевшей уже войны за позиции — вместо этого игрокам придется двигать некую линию фронта. Как это будет реализовано, пока держат в секрете. Впрочем, мы надеемся узнать об этом куда раньше осени 2007 года — даты, на которую запланирован релиз.

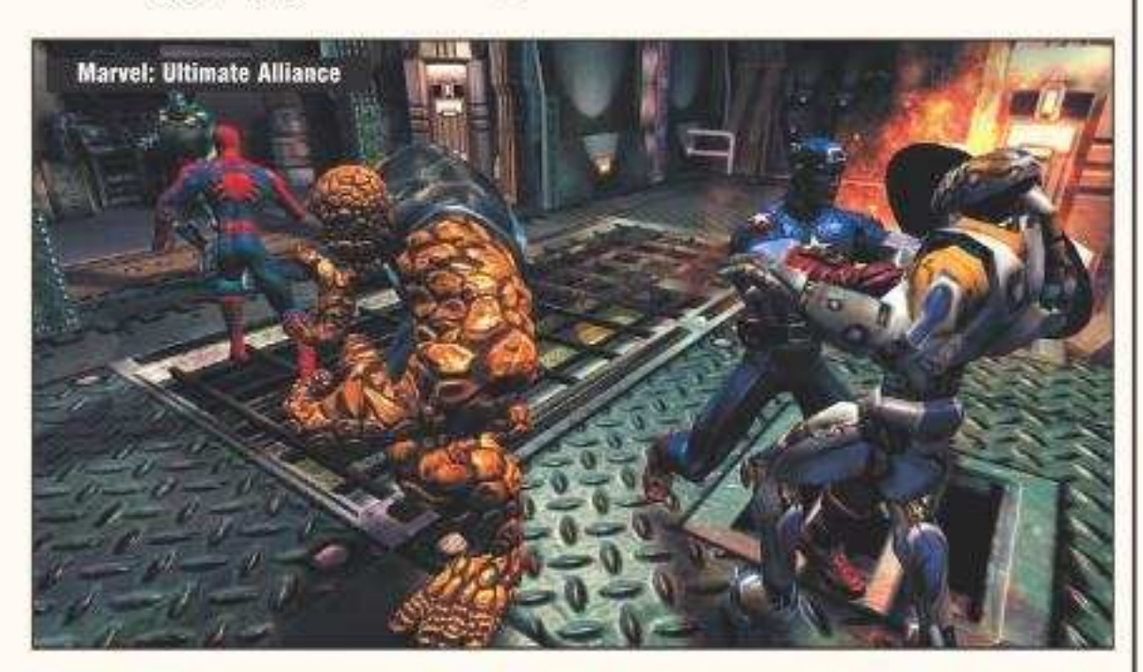
P.S. В компании **Kaos Studios** (разработчики Frontlines) работает множество людей из команды **Trauma**, создавшей **Battlefield: Desert Combat**, самую популярную модификацию к **Battlefield 1942**. Так что давайте договоримся обратить на Frontlines: Fuel of War самое пристальное внимание.

NVIDIA GEFORCE 7900 GTX
EXTREME HD GAMING !
Albatron
7900GTX-512
DDR III
DUAL-DUAL DVI
TV-OUT
NVIDIA SLI MULTI-GPU READY
Distributors:
OLDI Tel: (095) 105-0700 Fax: (095) 105-0701 www.oldi.ru
TRINITY LOGIC Tel.: (095)540-89-77 www.tl-c.ru
MD Tel.: (095) 363-3252 Fax: (095) 363-3252 www.mdgroup.ru
Albatron www.albatron.ru

Вася скончался под грудой комиксов

АНОНСЫ

Берегись! Компании **Marvel, Activision** и **Raven Software** собираются использовать против нас пусть и не очень популярную в последнее время, но очень действенную стратегию *«возьмем нахрапом и количеством!»*. В разрабатываемой ими экшен-RPG **Marvel: Ultimate Alliance** нас ждет почти полторы сотни марвеловских персонажей — взяли бы и больше, но, похоже, что больше уже и нет. Весь этот балаган будет колошматить друг друга на земле, в небесах, на море и в мультиплеере в нескольких режимах. Плюс куча других фишек — вроде пары-тройки альтернативных концовок сюжета. Плюс разработка практически под все существующие платформы — чтобы, понимаешь, ни один доллар не прошел мимо. Плюс... что, у вас уже закружилась голова? Хорошо, тогда мы закругляемся — но лишь до конца 2006 года, когда придется писать рецензию на Marvel: Ultimate Alliance.


Marvel: Ultimate Alliance

Кто пойдет на «Тигра»?

АНОНСЫ

Студия **G5 Software** решилась на смелый поступок — столкнуть толстыми бронированными лбами два самых знаменитых танка Второй мировой войны. Их имена известны, пожалуй, всем: это наш родной Т-34 (действие игры разворачивается в 1944 году, так что мы, скорее всего, увидим уже не оригинальную «тридцатьчетверку», а ее модификацию Т-34-85; эту догадку, кстати, подтверждают и скриншоты) и немецкий тяжеловес T-VI «Тигр». Показать себя этим машинам предстоит в двух кампаниях, посвященных освобождению Белоруссии. Игра же называется «**Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра**».

Управление железными монстрами достаточно традиционно для танковых симуляторов. В каждом танке есть несколько вакантных мест — механика-водителя, наводчика, командира. Одно из них может занять игрок, на других же устроятся AI-напарники.

«Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра»

Поведение танка обещают смоделировать с максимальной точностью — здесь вам и мощная физическая модель, и приближенная к реальности баллистика, и прочая-прочая. Не меньшее внимание собираются уделить и сражениям, в которых, помимо танков, будет принимать участие и другая боевая техника в сопровождении пешего пушечного мяса.

G5 Software в свое время успела прославиться очень странным вертолетным проектом «**Ударная сила**», в котором очень качественная летная модель сочеталась с аркадными миссиями. Будем надеяться, что в своей новой игре «гэ-пятые» не повторят старых ошибок.

Лихая четверка GFI

АНОНСЫ

Компания **GFI** одним хозяйским взмахом анонсировала аж четыре новых проекта. На этом, к сожалению, ее щедрость иссякла — информации об играх было предоставлено непозволительно мало, так что и рассказ о них будет непозволительно коротким.

Первый проект — это «**Штурмовики**» от студии «**МиСТ ленд — ЮГ**». По жанру это тактика в реальном времени, посвященная действиям небольших отрядов спецназа времен Второй мировой. Помимо увлекательного геймплея нас обещают порадовать красивой графикой и моделью разрушений.

Все в ту же Вторую мировую метит и стратегия «**Противостояние: Война, которой не было**», разрабатываемая, судя по всему, внутренней студией GFI (подробностей в анонсе, увы, нет). Ее сюжет основывается на популярной нынче теме *«а что было бы, если...»*. В этот раз обыгрывается захват немецкими войсками Великобритании.

Ну а в арьергарде у нас идут две игры с популярной певицей Глюк'oza в главной роли. В **Glukoza: ACTION!** (мы приводим названия в том виде, в каком они указаны в пресс-релизе, так что не удивляйтесь разному написанию одинаковых слов — нынче так модно), экшене от «МиСТ ленд — ЮГ», белобрысая виртуалка будет крошить врагов направо и налево, используя для этого огромное количество спецприемов, комбо и прочих гадостей. А вот в стратегии «**Искусство войны: Gluk'oza RTS**» (украинское подразделение **GFI**) она же в компании нескольких товарищей устроит целую войну против Schweine — свиней-фашистов, у которых даже есть собственный фюрер.

Даты выхода всех четырех проектов пока не известны. Подробности, скорее всего, будут на E3 2006.

Спортсменка, комсомолка, рекордсменка

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Наша любимая Лара Крофт, героиня легендарного игросериала **Tomb Raider**, установила самый настоящий рекорд. Пусть и не мировой, а всего лишь для Книги рекордов Гиннеса, что тоже очень и очень неплохо. Лара была признана самой успешной женщиной — героиней компьютерной игры. Еще бы: за десять лет существования серии было продано 28 млн виртуальных «Ларисок», а стоимость бренда «Lara Croft» оценивается примерно в миллиард долларов (хотя редакция «**Игромании**», если честно, со скептицизмом относится к этой цифре — великовато даже для такой объемной во всех смыслах барышни, как Лара).

Впрочем, несмотря на все сомнения, мы поздравляем обаятельную Ларочку и дарим ей свой собственный скромный приз — звание «Герой месяца».

Говорят, эта конструкция из полигонов стоит целый миллиард долларов...

Агрессивные союзники «Лесты»

АНОНСЫ

Стальные монстры: Союзники

Санкт-Петербургская студия «**Леста**» продолжает расширять & углублять и без того уже расшарошенную тему Второй мировой. Во-первых, полюбившийся нашей редакции военно-морской проект «**Стальные монстры**» в самое ближайшее время — начинаем подкидывать фуражки в воздух! — обзаведется дополнением. «**Стальные монстры: Союзники**» дадут возможность поиграть за новые морские державы: Германию, Великобританию (вместе с Австралией), Голландию и СССР. В глобальном режиме, правда, будет доступен только тандем из Великобритании и Австралии — ну а флотам остальных государств придется довольствоваться ролью «подкреплений». А вот в одиночных миссиях все они развернутся на полную катушку...

Во-вторых, нас ждет новый проект студии — глобальная стратегия «**Агрессия**». В 1910 году игрок выбирает одну из держав (Россию, Великобританию, Германию или Францию) и ведет ее к мировому господству. Время на достижение этой цели ограничено — удовлетворить свои лидерские амбиции придется до 1950 года. Занятий на это время можно найти множество: развивать экономику, двигать вперед науку, а границы государств-конкурентов — в сторону океана, заниматься дипломатией и разведкой.

Помимо стратегического уровня, в «Агрессии» нашлось место и тактическому режиму, который включается тогда, когда на глобальной карте сталкиваются две армии. Здесь нас ждет уже вполне себе обычная RTS с неслабыми побоищами и огромным выбором войск.

Капля дегтя во всем этом стратегическом меде пока ровно одна — сроки выхода обеих проектов не анонсированы.

Агрессия

На ВВЦ будет целый «ИгроМир»!

СОБЫТИЯ

Четыре года в московской гостинице «Космос» гремела **Конференция разработчиков игр** (отчет о последней КРИ читайте в этом же номере). И вот, наконец, из расположившегося по соседству ВВЦ донеслось раскатистое эхо. 4—5 ноября в одном из его павильонов пройдет «**ИгроМир-2006**» — самая настоящая игровая выставка, рассчитанная, в отличие от КРИ, в первую очередь не на разработчиков, а на рядовых игроков. По обещаниям организаторов, посетители смогут увидеть множество игр (отечественных и зарубежных, под PC и консоли), принять участие в разнообразных конкурсах, пощупать своими глазами соблазнительных booth babes и заплатить за все это очень даже скромную сумму (точная цифра не называется, но, по слухам, не более 100—200 рублей). Скорее всего, будут на ИгроМире и новые анонсы, а также всенепременный стенд журнала «**Игромания**».

ЖАНР ACTION

Акелла

MARC ECKŌ'S getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE

ATARI

PC DVD ROM

the collective

*eckō unltd.

РАЗБОРКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКУРЕНТАМИ. ВЫПОЛНЕНИЕ АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И ВСЕ ЭТО — ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УКРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФФИТИ. ХУДОЖНИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВУ МОЖНО НАЗВАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПРЕДАННЫХ СВОЕМУ ДЕЛУ ГРАФФИТИСТОВ. ВЕДЬ МАЛО КТО СОГЛАСИТЬСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ РИСКОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ КРАСКОЙ СТЕНУ. ИЛИ ЭТО СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОНЧИКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ

НАНОСИТЕ В ДРАКАХ УДАРЫ КУЛАКАМИ И НОГАМИ. СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОНЧИКИ, МАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ ВАЛИКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ

www.akella.com

© 2006 Akella , © 2005, Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners , © 2005 Ecko Unltd. Developed by The Collective. Powered by "Slayer" ™.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65

Компания **Microsoft** приобрела знаменитую **Lionhead Studios**.

Cenega Publishing закрыла ролевую игру **The Roots**.

Компания **Gaijin Entertainment** анонсировала стритрейсинг-игру **«Адреналин 2: Час пик»**.

Выход ролевой игры **The Witcher** перенесен на весну 2007 года.

Компании **Avatar Films** и **Sekretagent Prods.** собираются экранизировать хоррор-экшен **Cold Fear**.

Две крупных американских организации продавцов компьютерных игр — Ассоциация продавцов развлекательного ПО (**Interactive Entertainment Merchants Association**) и Ассоциация продавцов видеопродукции (**Video Software Dealers Association**) — решили объединиться для того, чтобы более эффективно противостоять нападкам со стороны правительства.

По слухам, компания **SCi Entertainment Group** планирует приобрести издательство **Empire Interactive**.

Ролевая игра **Neverwinter Nights 2** выйдет в сентябре этого года.

Эксклюзивный контракт **Electronic Arts** с ассоциацией FIFA продлен до 2014 года.

На PC выйдет **SEGA Rally Evo** — очередная часть некогда популярной раллийной серии.

Анонсирован **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption** — первый аддон к лучшей стратегии по «Звездным войнам».

Известная по стратегии **Kohan** компания **TimeGate Studios** стала, как ни странно, разработчиком **F.E.A.R. Extraction Point** — аддона к популярному хоррор-экшену.

Неправильная реклама?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Похоже, реклама в компьютерных играх из необычной экзотики начинает превращаться в обыденное явление. Очередное тому доказательство — форум **Advertising in Games**, прошедший в середине апреля в Нью-Йорке. На нем **Митч Девис**, исполнительный директор компании **Massive** (пионер внутриигровой рекламы), сделал прогноз, согласно которому к 2010 году объем новоявленного рынка достигнет $1,6—1,8 млрд (агентство **Yankee Group** приводит другую цифру — $732 млн). Продолжают появляться и новые технологии — так, компания **Double Fusion** разработала решение для размещения в играх видео- и флэш-роликов, что даст рекламодателям массу новых возможностей.

Ну а всего через две недели после форума рынок увидел и самую настоящую рекламную игру. Речь идет о проекте **The DinoHunters** от компании **Kuma Reality Games**, сделанном на движке Source и предназначенном для раскрутки телесериала The DinoHunters.

Но это скорее очередное приятное исключение (такое же как, например, известная игра-агитка **America's Army**), чем правило. С форума мы не услышали другую очень ожидаемую нами вещь — прогноз о снижении цен на игры. Судите сами: уже сегодня реклама в них способна принести разработчикам неплохую прибавку к жалованию. В будущем же, согласно заливистым трелям того же самого Митча Девиса, эта сумма только увеличится. Тем не менее сегодня продукты с технологией Massive стоят столько же, сколько «обычные» игры, — и, похоже, никто даже и не подумывает снизить цены.

Горячий кофе любят и в Обливионе?

СКАНДАЛЫ

Похоже, что дураков, которые не умеют учиться на чужих ошибках, в этом мире меньше не становится. Помните, сколько шума было вокруг любительской модификации Hot Coffee для **GTA: San Andreas**? Казалось бы, все должны были понять — *так* делать не стоит. Ан нет — компания **Bethesda** с размаху, с пионерским задором наступает все на те же грабли. Оказывается, в недрах ролевой игры **The Elder Scrolls IV: Oblivion** завалялись топлесс-скины для персонажей (хотя тамошних барышень никакой топлесс не спасет — слишком уродливы). Конечно же, строители модов мигом нашли их, оттряхнули от пыли, вернули в игру — и вуаля — готова радость любого игроненавистника.

Дальше все события развивались по уже накатанному сценарию. Организация **ESRB**, которая после скандала с Hot Coffee до сих пор сидит «на шухере» (ей тогда тоже изрядно досталось), мигом сменила рейтинг Oblivion с «T» (от тринадцати лет) на «M» (от семнадцати лет). Разумеется, это самым негативным образом повлияет на продажи игры. Вряд ли останутся в стороне и игроненавистники всех пород — уж эти граждане всегда рады новой добыче.

А ведь, казалось бы, надо лишь быть внимательным и аккуратным. Но, видимо, далеко не все это умеют.

Она потонула!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Дерек Смарт, человек-звездолет, а также президент компании **3000DC**, всегда был горячо любим нами за свою звезданутость... хм, оригинальность. Почти вся игровая индустрия который уже год участвует в маркетинговых забегах, бьет рекорды по прибыльности и безвкусности проектов, а он себе знай клепает свои чудо-симуляторы космических кораблей, научиться управлять которыми не проще, чем разобраться в устройстве атомной субмарины.

Но увы, похоже, жестокая правда мира победила даже космические эскадры Дерека. Скандалы с издателем, попытки создать что-нибудь дружественное к пользователю... и вот, наконец, анонс **Universal Combat: The Legacy Edition** — игры, после которой серию, начатую **Battlecruiser 3000AD**, планируется затопить прямо в космическом пространстве. Да, откроют кингстоны, нагонят в отсеки безжизненного вакуума — и все, прощай, детка.

Признаемся честно, мы, как правильные представители народных масс, никогда не понимали игр Дерека Смарта. Но все-таки без таких проектов индустрия не сможет жить. Что будет завтра? Надеемся, что завтра горячо любимый нами человек и звездолет анонсирует какую-нибудь новую игру. Возможно, даже чуточку более дружественную пользователям.

Universal Combat: The Legacy Edition

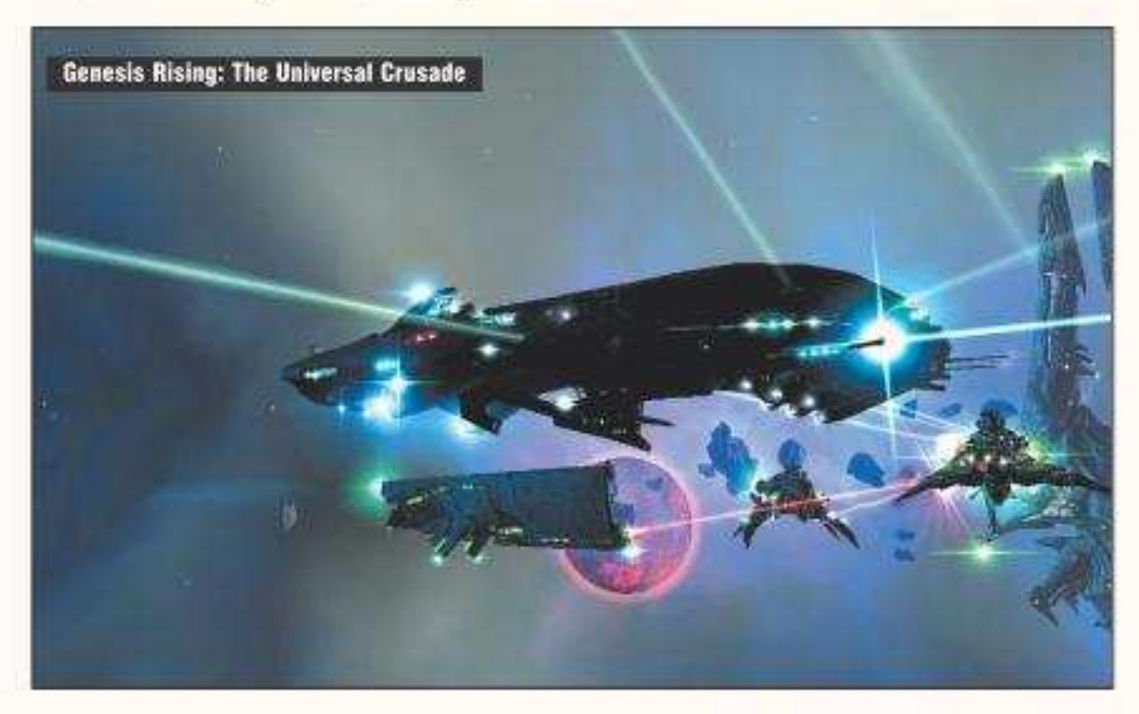
Межпланетный генофонд

АНОНСЫ

Далекое-далекое будущее — на расстоянии примерно в тысячу лет от наших с вами дней. Человечество выбралось в космос, активно его осваивает, налаживает отношения с братьями и сестрами по разуму. В общем, типичная завязка, которая подходит чуть ли не для каждой первой космической игры. В том числе и для нашей сегодняшней гостьи — стратегии **Genesis Rising: The Universal Crusade**, готовящейся к выходу уже осенью сего года.

А вот дальше привычная колея вдруг неожиданно делает резкий поворот. Где-то на пути в далекое-далекое будущее умные люди отменили мораторий на генетические эксперименты, результатом чего стало то, что в космос хомо-сапиенсы полетели верхом на расчудесных биокораблях, способных выполнить любой каприз своего повелителя. «Любой каприз» же оказался очень и очень прост — покорить все, что покоряется, и подмять под свою пяту все, что подминается. Да-да, в первую очередь братьев и сестер по разуму! И, в общем-то, почти все уже готово — остался только последний неисследованный участок космоса, участок, который овеян множеством загадочных легенд. Туда отправляются игрок, отважный капитан Айкона и целая свора выдрессированных межпланетных зверюшек.

Последние, понятное дело, будут являться ключевой фишкой игры. Биозвездолеты умеют мутировать, сливаться друг с другом и разделяться обратно, адаптируясь таким образом к самым разным противникам. Пока неизвестно, означает ли все это наличие конструктора юнитов, но скорее да, чем нет. Не обойдется и без ролевых элементов, дополнительных заданий, дипломатии, торговли и прочего добра. Графику тоже обещают отменную — странно только, что звездолеты на продемонстрированных скриншотах выглядят как-то «неживотно».

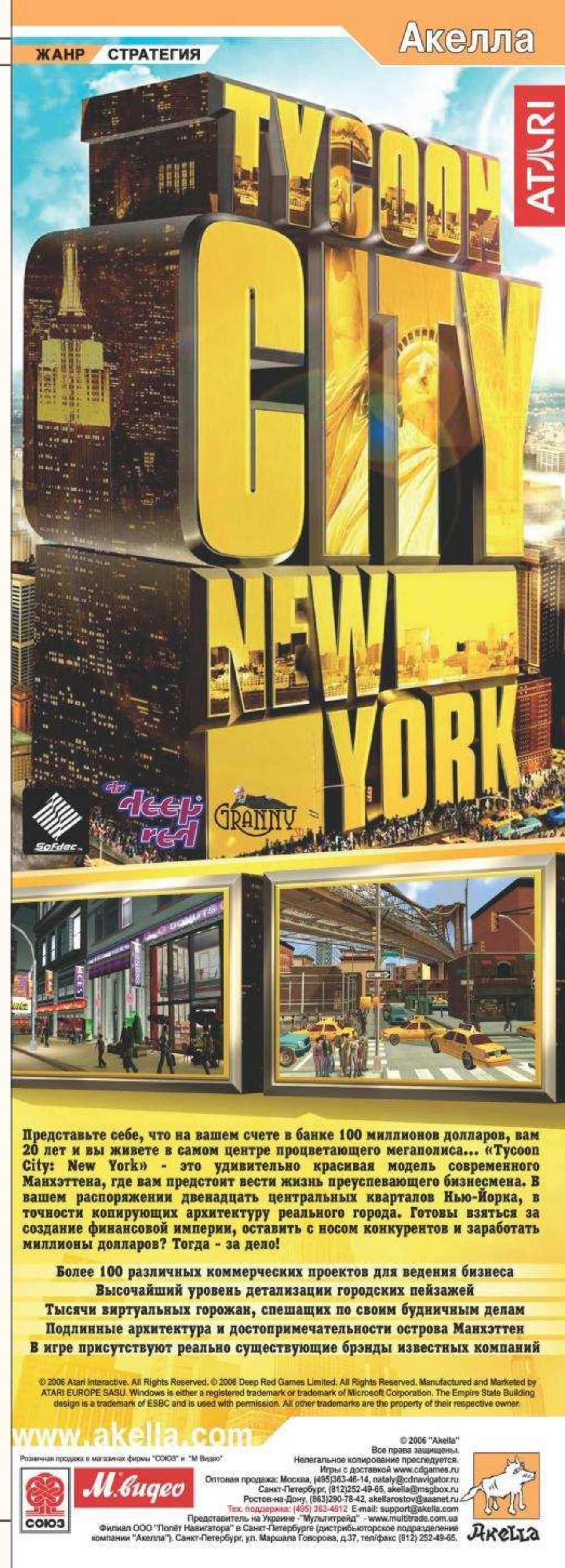

Genesis Rising: The Universal Crusade

EA раскошелилась

СКАНДАЛЫ

Скандал, разразившийся более года назад между **Electronic Arts** и ее сотрудниками, обиженными на условия работы (в частности, за невыплату сверхурочных), закончился практически полной победой последних. Суд обязал «электроников» выплатить своим сотрудникам $14,9 млн, а также ввести сверхурочные. Что ж, это будет хорошим уроком для Electronic Arts...

... и, возможно, не только для нее. Не знаем, посодействовал ли этому успех в тяжбе с EA, но в начале мая бостонская юридическая контора Shapiro Haber & Urmy LLP подала коллективный иск против двух крупных игровых компаний — **Activision** и **Sony Computer Entertainment America**. Претензии все те же самые — невыплата сверхурочных сотрудникам. Мы будем внимательно следить за развитием событий — тем более что в Сети в самое ближайшее время откроется сразу два сайта, посвященных ходу этих судебных процессов.



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

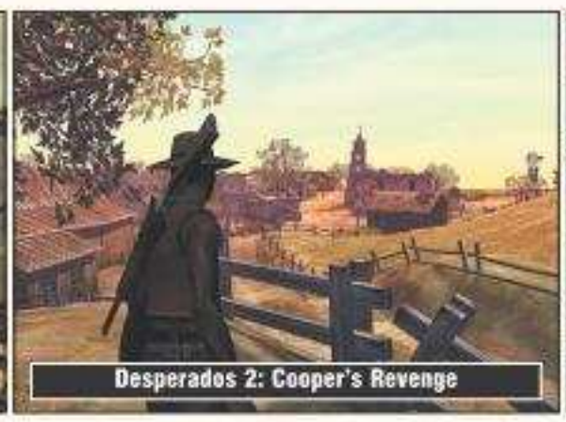
* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «**ХИТ**». Если же вы видите значок «--», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Июнь			
Culpa Innata	--/Momentum AS	Квест турецкого розлива про идеальный мир будущего и Россию в роли «помойки мира». Экзотично, правда?	60%
FlatOut 2	Vivendi/Bugbear Entertainment	Вторая часть увлекательного автопобоища: еще злее, веселее и «мяснее».	80%
Glory of the Roman Empire	CDV Software/Haemimont Games	Стратегическая сказка про «Древний Рим и всех-всех-всех» с RPG-элементами.	70%
Heart of Empire: Rome	Paradox Interactive/Deep Red Games	Градостроительный симулятор с Римом многовековой давности в «главной роли».	70%
Rise & Fall: Civilizations at War	Microsoft / Big Huge Games	Empire Earth с уклоном в историю Древнего мира.	70%
Rome: Total War — Alexander	SEGA/The Creative Assembly	Аддон к Rome: Total War о похождениях Александра Великого.	80%
Июль			
Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks/7 Studios	Виртуальный придаток второй части фильма «Пираты Карибского моря». С Джеком Воробьем, пиратами и даже, наверное, геймплеем.	60%
Prey	2K Games/Human Head Studios	Экшен об индейце, которого вместо резервации засунули в летающий по космосу зоопарк.	80%
Август			
Madden NFL 2007	Electronic Arts/EA Tiburion	Симулятор американского футбола образца 2007 года. Любителям будет интересно.	70%
Paraworld	Sunflowers Interactive/SEK	Самая обычная стратегия в реальном времени с самыми необычными динозаврами в главных ролях.	80%
Ушли на "золото" Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari/Spellbound Studios	Дикий Запад, колоритные герои и злодеи, интересная тактика — Desperados снова с нами.	80%
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft / Big Huge Games	Многообещающая стратегия в очень оригинальном сеттинге.	90%

Фильмы по играм
Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (Рус. название)	Мировая премьера/ Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/ Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
DOA: Dead or Alive	25 августа/--	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Натассия Мальте	80%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale 1 (Во имя короля. Фильм первый)	--/30 ноября	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Джон Рис-Дэвис	увеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale 2 (Во имя короля. Фильм второй)	--/декабрь	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Джон Рис-Дэвис	увеболл
Aliens vs. Predator 2	Август 2007	Серия Aliens vs. Predator	Пол Андерсон	70%
Resident Evil: Extinction	2007	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Сиенна Гильори	80%
Driver	2007	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007	Серия Spy Hunter	Джон Ву	70%
Halo	2007	Серия Halo	--	90%
Prince of Persia: The Sands of Time	2007	Prince of Persia: The Sands of Time	Джордан Мехнер, Джеффри Нахманофф	--
Splinter Cell	2007	Серия Splinter Cell	Питер Берг	--
Mortal Kombat: Devastation	2007	Серия Mortal Kombat	Минк	--
Alice	2007	American McGee's Alice	Маркус Ниспел	--
Castlevania	2007	Серия Castlevania	Пол Андерсон	--
Hitman	2007	СерияHitman	--	--
Postal	2007	Серия Postal	--	увеболл
Far Cry	2008	Серия Far Cry	Уве Болл	увеболл

Rise of Nations: Rise of Legends


Desperados 2: Cooper's Revenge

Prey

Paraworld

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Друзья, вам, конечно, приходилось слышать замечательное словечко «катит». «Катит» в смысле «цепляет». Уверен, вы меня поняли... Так вот, товарищи геймеры и киберспортсмены, – покатило! И не по-детски покатило!

Необычный подарок от шоколадного батончика ***«ШОК XXL»***® уже почти месяц, не побоюсь этого слова, ШОКирует почитателей видеоигр. С 25 апреля по 30 июня сего года в двенадцати крупнейших городах нашей родины ездят – вы вдумайтесь в это словосочетание – МОБИЛЬНЫЕ ГЕЙМЕРСКИЕ ПЛОЩАДКИ. Огромные грузовики с логотипом «КИБЕР ZONA ШОК XXL» ездят по школам. Внутри – футуристический игровой полигон, в котором свободно помещается 16 человек.

Приехав на днях в одну из московских школ писать репортаж про сие событие, я первым делом обратил внимание на одинокого парня студенческого возраста. Он с потерянным видом стоял у ШОКовского грузовика – то ли стеснялся подойти, то ли толпа взбудораженных школьников его напугала, то ли не оказалось под рукой обертки от ***«ШОК XXL»***®, – не знаю. Но сказал он замечательную вещь: «Чтоб я так жил» – вот так он сказал.

Да, друзья, прогресс не стоит на месте. Помнится, классе в 7-м родители подарили мне Денди. Мало кто сейчас понимает, ЧТО это значило для семиклассника десяти-двенадцатилетней давности. Немногие помнят, как, наплевав на приличия, сидели сутками в гостях у счастливцев, которым судьба подарила 8-битную игровую приставку. Нынешнее поколение геймеров вряд ли даже знает, что это за штука такая. Это уже не ШОК.

ШОК – это, когда в школу приезжает грузовик, в котором 16 человек могут играть и – еще минуточку внимания – выигрывать каждый день по суперсовременной портативной приставке. Вот это ШОК! Это большой ***«ШОК XXL»***®!

И любой желающий, предъявив 2 обертки от ***«ШОК XXL»***®, может поучаствовать в чемпионате. Огромная ЖК-панель показывает фрагменты гонок и результаты лучших заездов, а люди в костюмах киберпилотов за-водят публику.

«ШОК XXL»® катит по стране. Скоро он будет и в вашем городе, загляните в расписание на сайте www.shok-xxl.ru: может, он уже на подъезде. Пропустить такое невозможно. Огромные авто несут в себе поистине шокирующий заряд драйва и космических скоростей.

Мобильные геймерские площадки появятся в Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Ростове-на-Дону, Нижнем Новгороде, Челябинске, Волгограде, Казани, Новосибирске, Самаре, Уфе и Омске. Ищите их в своем городе. Особая примета: надпись на борту «КИБЕР ZONA ШОК XXL. ДОСТУП РАЗРЕШЕН».

Загляните на www.shok-xxl.ru – недавно открывшийся сайт для фанатов видеоигр. Поверьте, там есть, что посмотреть. А мне нечего больше сказать, друзья. Разве что повторю еще раз: Покатило! Те, кто побывал ТАМ, со мной согласны. Не пришло ли время проверить?

** На правах рекламы*

СРОЧНО В НОМЕР

Сказка со счастливым концом

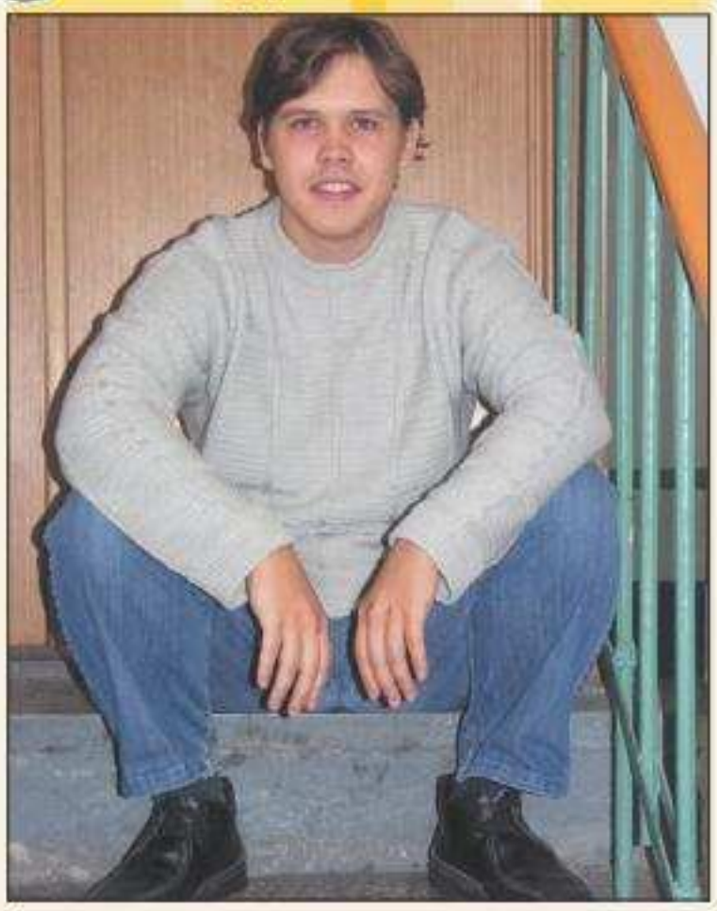
Верите ли вы в сказки, господа? Нееет? Ну что ж, тогда придется один раз все-таки сделать исключение. Представьте сами: jRPG (да-да-да, японская ролевая игра, если вдруг кто не понял), действие происходит в Китае, разработчик — канадская игровая компания. Да еще и под Xbox. Да еще и успешная. Да еще и... портируется на PC! Не кричите, что это невозможно: пресс-служба краснознаменной артели **BioWare** буквально за день до сдачи этого номера подтвердила, что ролевая игра **Jade Empire** действительно будет перенесена на наши любимые персоналки. Открытый по этому поводу сайт уже кричит громкими заголовками, обещая нам новых врагов, невиданные ранее боевые стили, улучшенные графику с искусственным интеллектом и (на это обращается особое внимание) переработанный интерфейс, удобный и понятный.

Jade Empire — это мир, где мифы и легенды Древнего Китая смешаны со стильными фэнтезивыдумками. Воинственные герои, которые через десятки маленьких квестов идут к финалу своего Большого Приключения. Гибкий геймплей, с нелинейным сюжетом, возможностью быть добрым или злым (здесь, правда, эти два варианта называются более демократичными словами — «путь открытой ладони» и «путь крепко сжатого кулака»), а также интересной ролевой системой с немалым количеством вариантов развития персонажей. Плюс сильная боевая система — сражения разворачиваются, как ни странно, в реальном времени, что вкупе с разными стилями ведения боя и немалым количеством приемов дает нам чуть ли не самый настоящий файтинг. Прекрасный графический стиль, отменная атмосфера... стоп-стоп-стоп! Подробности — в одном из наших ближайших номеров. Ну а там, надеемся, и сама игра подоспеет — дата релиза пока неизвестна, но, черт возьми, парни, давайте там быстрее. Ждать совсем не хочется.

Jade Empire

DVD-МАНИЯ

ОТ РЕДАКТОРА



Привет!

Прежде всего, господа и дамы, позвольте мне еще раз обратить ваше внимание на то, что нынешний номер «Игромании», можно сказать, исторический, поскольку именно на нем окончательно и бесповоротно завершается эра CD. В нынешнем месяце мы последний раз комплектуем журналы двумя компактами специально для тех, кто подписался на такой вариант. В следующем месяце CD окончательно уходят в историю, и журнал будет идти в комплекте исключительно с DVD либо вообще без всего. Так что если вы вдруг по какой-то чудовищной причине до сих не обзавелись такой необходимой в хозяйстве вещью, как DVD-привод, то самое время озаботиться покупкой. Ибо назрело.

Всем давно уже понятно, что наша с вами страна Россия не только родина слонов, но и место, где живут чертовски талантливые разработчики, знающие толк в том, как делать действительно интересные пошаговые стратегии. Это отлично доказал «**Нивал**», в чьих кузницах под патронажем **Ubisoft** была выкована изумительная игра **Heroes of Might and Magic V**, а теперь вот славную традицию продолжает новоиспеченная студия **.dat**, которая в этот самый момент вовсю трудится над **Disciples III**, продолжением еще одного пошагового сериала. Я это все к тому, что в минувшем месяце мы наведались в гости к разработчикам и вынесли оттуда не только множество интереснейшей информации, но также отменные арты и скриншоты. Увидеть их вы сможете на диске в рубрике «**Из первых рук**».

В темах DVD на этот раз особенно рекомендуем обратить внимание на модификацию для **Max Payne 2 — 7th Serpent: Crossfire**, которая не только переносит действие игры в будущее, но и серьезно меняет вообще весь геймплей. Теперь вам предстоит воевать против тяжелой техники противника, сбивать вертолеты, да и вообще вся игра отныне напоминает какой-нибудь фантастический блокбастер.

В «**Игровой зоне**» опять новые гости, причем непростые. Прошу любить и ревностно жаловать одну из самых ярких игр последнего времени — **The Elder Scrolls IV: Oblivion**! Для поклонников этой RPG мы приготовили просто-таки звездную подборку аж из пятидесяти самых интересных дополнений, вышедших за последний месяц. Вас ждут не только новые модели оружия и брони, но и полезнейшие утилиты для оптимизации игры и еще куча всего интересного.

На этом, пожалуй, и закончим.

До встречи!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «**DVD-мания**» содержит краткую информацию обо всем, что находится на июньском DVD «**Игромании**». На самом диске вы найдете развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

ИНТЕРФЕЙС DVD

- DVD оснащен интерфейсом, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.
- Вы можете легко распечатывать описания и статьи на принтере, а также сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Все скриншоты, имеющиеся на DVD, можно просмотреть в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов с диска осуществляется всего одним нажатием клавиши.
- С помощью мощной поисковой системы вы без труда сможете отыскать нужный файл или текст на диске.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате **HTML**. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

СТРАНА СОВЕТОВ

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу ***dvdmania@igromania.ru***.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ НАШЕГО ЖУРНАЛА

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛ №1: «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория» и «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛ №2: «ДемоБлок/Темы», «Игровая зона» (три раздела), DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛ №3: «Темы DVD», «Из первых рук», «Интересности», «Онлайновые игры», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ **Где брать**: КОДекс

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1400 игр).

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**

Редакторы: **Семен Чечулин, Антон Логвинов**

Программирование: **Ирина Сидорова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**, **Александр Цыплаков**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Андрей Александров**, **Алексей Кравчун**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**

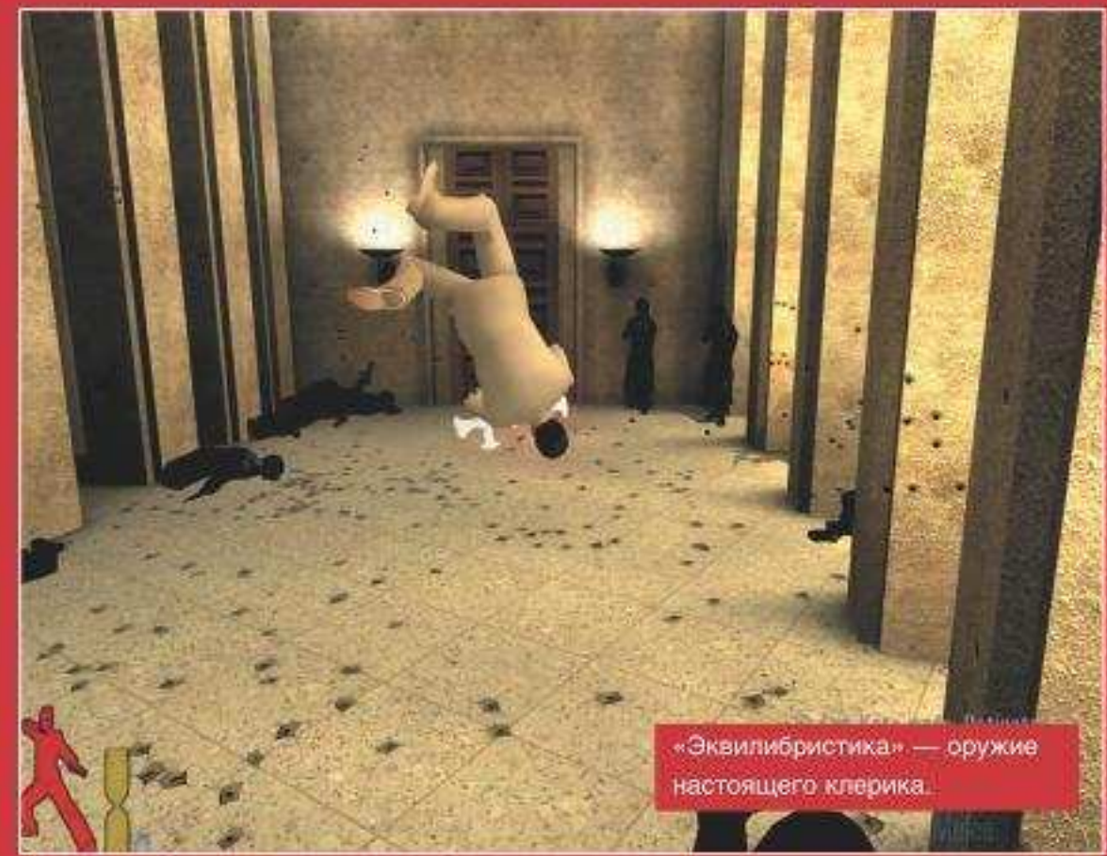
СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

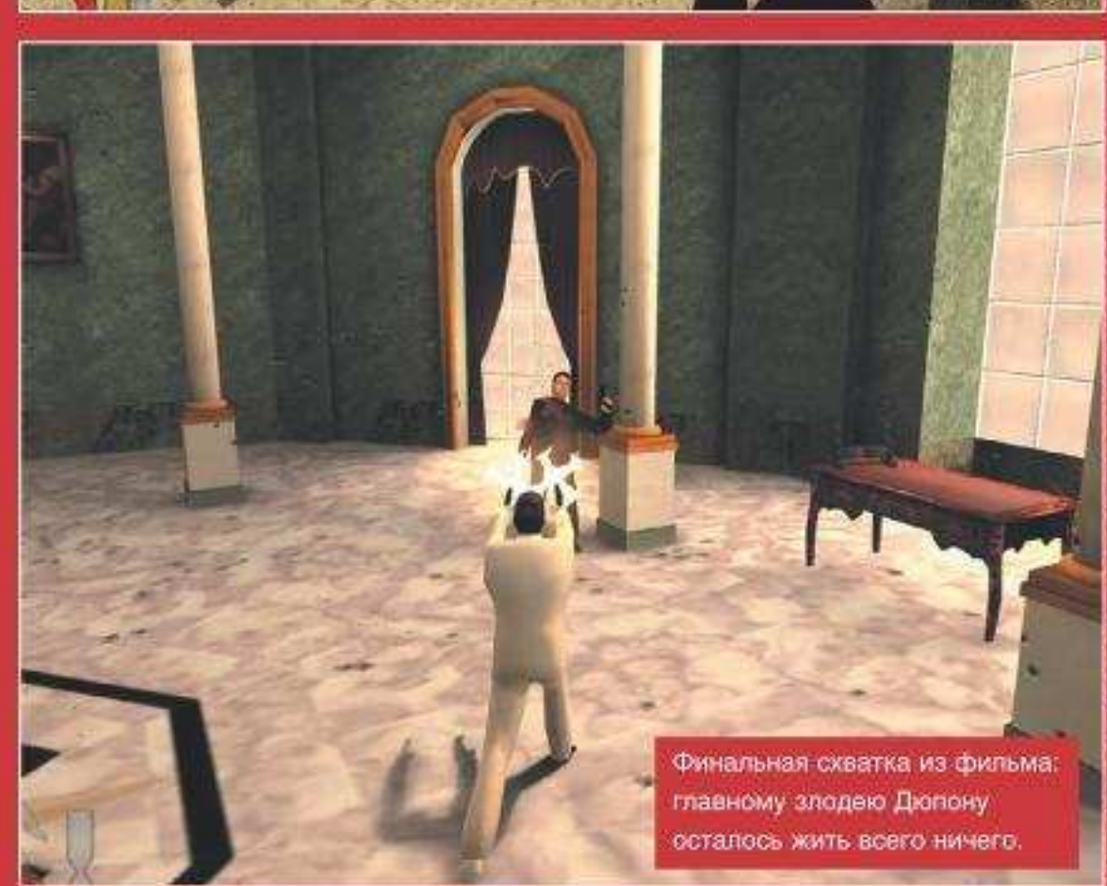
Представляем вашему вниманию результат кропотливого труда нашей игростроей-артели — локализацию превосходного мода для **Max Payne 2** под названием «**Зал отражений**».

Перед вами единственная полная конверсия игры, посвященная фильму «**Эквилибриум**». Некоторое время назад мы уже переводили один мод по мотивам кино («**Миссия невыполнима: Новый рассвет**), но в нем были отражены лишь некоторые аспекты фильма, тогда как «Зал отражений» полностью заточен под «Эквилибриум». В модификации вы сможете попробовать и, что называется, на собственной шкуре испытать всю коллекцию приемов из фильма. Стрельба при исполнении сальто, забрасывание обойм под ноги врагов и прочие выкрутасы ганката — боевой системы, заточенной под истребление целых толп супостатов. Владеющий ганката боец становится эдакой ходячей машиной убийства, способной сеять смерть в радиусе 360 градусов.

В моде «Зал отражений» нам предлагается поиграть в четырех режимах на разных картах. Классический геймплей Max Payne с модифицированными навыками стрельбы. Режим «**Решительный бой**» — упрощенный аналог Assault из **UT2004**. Но изюминка мода — финальная схватка из фильма. Знакомый всем поклонникам «Эквилибриума» шикарный зал и два десятка экипированных автоматическими винтовками солдат, ну а в центре всего этого буйства — облаченный в белый костюм клерик Грамматон Престон.

Разработчики мода кропотливо воссоздали всех противников из фильма, множество новых видов оружия, анимацию, звуки, спецэффекты, шикарные интерьеры. Единственное, что огорчает, — количество уровней, где можно применять ганката в полную силу, очень невелико. Карт всего десять, при этом большую часть из них мы уже видели в других модах **Клемента Мелендеса** («**Хроники Макса Пейна**», «**Прозрение**»), который участвовал в создании данного дополнения.


«Эквилибристика» — оружие настоящего клерика.


Финальная схватка из фильма: главному злодею Дюпону осталось жить всего ничего.

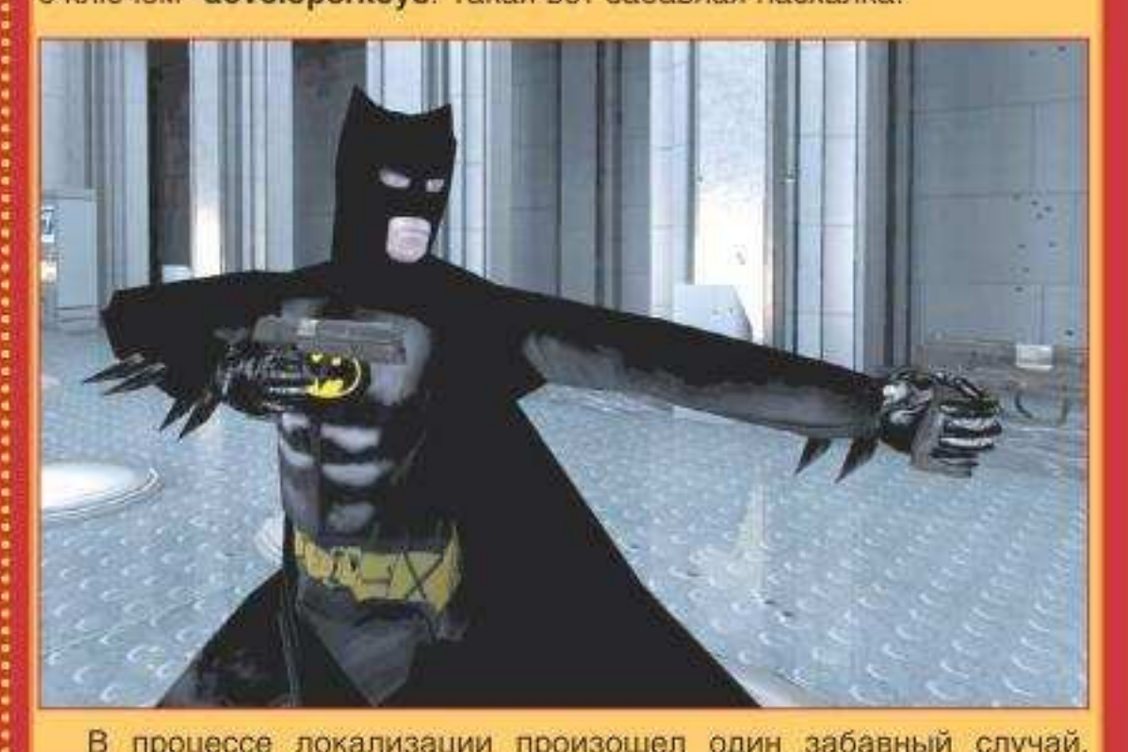
Теперь немного о том, что было сделано нашей игростроей-артелью, чтобы вы могли оценить модификацию в полной мере. Мы перерисовали все загрузочные экраны, логотипы и шрифты. Полностью перевели руководство пользователя. Плюс — впервые мы рискнули переработать видео и озвучку мода. Мы озвучили видеоурок по боевой системе и некоторые ключевые фразы героев, к которым нет субтитров.

Мод «Зал отражений» займет почетное место в коллекции каждого фаната игры и, конечно же, бессмертного творения **Курта Уиммера** — фильма «Эквилибриум». «Игромания» настоятельно рекомендует!

ВЕСЕЛОСТИ ПЕРЕВОДА

Очень порадовало, что разработчики явно замышляют сюжетное дополнение, о чем недвусмысленно свидетельствует наличие в недрах мода комиксов по фильму.

Повеселило чувство юмора авторов, поскольку в недрах мода мы нашли... Бэтмена. За Бэтмена можно поиграть, если переключиться на его модель (клавиша **PageDown**), предварительно запустив игру с ключом **-developerkeys**. Такая вот забавная пасхалка!



В процессе локализации произошел один забавный случай. Авторы мода использовали стилистику и несколько маленьких элементов из фильма (озвучку, графику и видео). В то время как товарищ Макаренков был в отпуске, товарищи переводчики, чуть-чуть не продумав вопрос, решили поставить в качестве перевода озвучку из фильма «Эквилибриум», официально изданного в России. Идея была оперативно реализована, а сам мод — выслан на тестирование скоропостижно вернувшемуся из отпуска товарищу Старпому. Реакция оказалась несколько отличной от ожидаемой...

Напуганные спецы игроманской игростроей-артели оперативно разработали план «Б» — создание собственной озвучки. Были привлечены все человеческие ресурсы, мало-мальски способные издавать звуки, включая самого Старпома. Наиболее четкую озвучку внедрили в мод. Отчего, собственно, дополнение приобрело статус первого игрового проекта, имеющего озвучку от «Игромании». Как получилось — оценивать, разумеется, только вам.

ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. The Elder Scrolls IV: Oblivion

Что: 50 дополнений
Где брать: Игровая зона I

Плагин Zee Ultimate

Не успел долгожданный Oblivion появиться на прилавках, а народные умельцы уже обрушили на нас кучу новых и интересных плагинов. В этой подборке собрано 50 самых лучших дополнений, которые изменяют почти все аспекты игры. 20 новых видов оружия и доспехов, новые компаньоны, готовые путешествовать с вами, десяток свежих зданий, где можно отдохнуть после праведных трудов, дополнения, меняющие многие текстуры.

Вот лишь некоторые из них:

- **A Splendid Little Vineyard** — домик с виноградным полем и полным погребом вина.
- **The Imperial Museum** — имперский музей, где собраны редкие образцы оружия, доспехов и книг.
- **Bloodeus Unique Stuff** — набор брони — от самой легкой до самой тяжелой.
- **Kill Bill Katanas** — катаны из фильма «Убить Билла».
- **Reznod Mannequins** — манекены для брони.
- **White Glass** — замена зеленого цвета и стеклянных предметов на белый.
- **Better Hair Face and Body** — улучшенные текстуры тела, лица и волос.
- **Faraway 3D Moons** — замена игровых лун на более реалистичные и объемные.
- **Landscape LOD Texture Replacement** — улучшенные текстуры удаленных территорий.
- **Natural Environments** — перерисованные трава и деревья.
- **Zee Ultimate** — набор плагинов для настройки уровня сложности.
- **The Weather Wizard** — башня для управления погодой.

№2. The Movies

Что: 10 декораций, 7 видов одежды
Где брать: Игровая зона I

Дополнение Neon Space

- **Battlefield** — новое оформление поля боя.
- **Cabin** — декорации небольшой хижины.
- **Cifi Bridge** — мостик космического корабля.
- **Future Tents** — набор палаток будущего.
- **Land Feld Als Wueste** — новый павильон для съемок боевых сцен.
- **Modern Bar** — современный бар.
- **Near Future Bar** — забегаловка будущего.
- **Near Future Shack** — жилой домик будущего.
- **Near Future Tanks** — макеты танков будущего.
- **Wild West Room Set** — комната для съемок вестернов.
- **Black With Lacy** — женское вечернее платье.
- **Custom Costume Medieval** — костюм средневекового рыцаря.
- **Lepord Tunic** — костюм дикаря.
- **Neon Space** — новый космический скафандр.
- **Nerdy Glasses** — набор солнцезащитных очков.
- **Tshirt Batman** — футболка фаната Бэтмена.
- **Tshirt Franco** — майка простого работяги.

№3. Civilization IV

Что: 5 модификаций, 4 карты и 5 сценариев
Где брать: Игровая зона I

Сценарий Three Kingdomstest 2

Пять модификаций:

- **Armenia and Azerbaijan** — добавляет десяток новых государств, среди которых Армения, Азербайджан, Грузия, Туркменистан, Пакистан и другие. У каждой страны свой лидер, флаг и свои названия городов.
- **Babylonians** — добавляет в игру Вавилонскую империю во главе с Набу Чадреззаром.
- **Denmark** — добавляет в игру Данию. Тоже, разумеется, со своим флагом и своими названиями городов.
- **Albania** — добавляет Албанию с лидером Джорджем Кастриоти, новым флагом и названиями городов.
- **Utopia** — изменяет характеристики всех цивилизаций, после чего они становятся намного сильнее, чем прежде.

ПРОГРАММА «МОБИКОН» В РАЗДЕЛЕ «МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ»

Программа «**МобиКон**» — это каталог всего того, что вы с успехом можете закачать в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интерфейс «МобиКона» интуитивно понятен, найти нужную игру, мелодию или картинку проще простого (всего же их около двух тысяч). Причем, что важно, в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- Более пятисот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.
- В разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.
- На выбор около семисот MP3-мелодий различных стилей и направлений.
- Огромный выбор картинок и заставок: игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое.
- Более четырехсот полифонических мелодий.
- Более трехсот тем для оформления меню вашего телефона.

Присоединяйтесь!

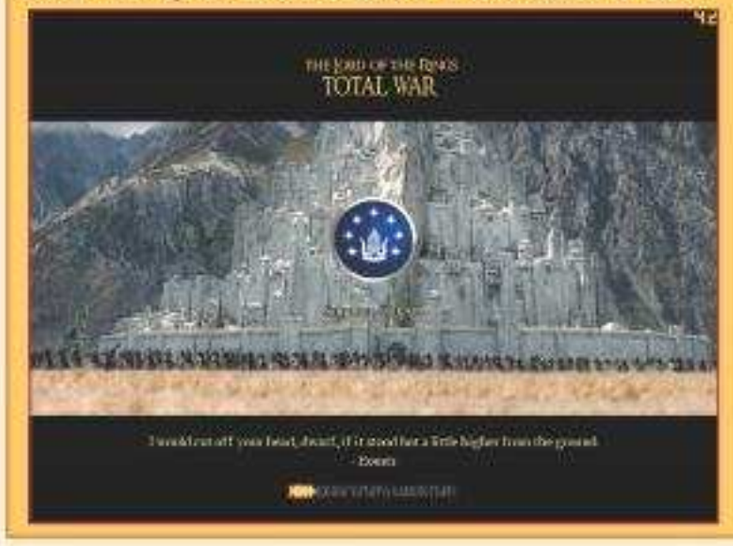
ТЕМА DVD

Rome: Total War — Lord of the Rings: Total War

Что: Модификация ◆ **Игра:** Rome: Total War ◆ **Разработчик:** Wlesmana ◆ **Что нового:** Юниты, карты, текстуры, звуки, меню, фотографии советников ◆ **Размер:** 70 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Войны Кольца на движке Rome: Total War!

- Мир Средиземья и его главные достопримечательности: Амон-Хен, Дол-Амрот, Пеленорские поля, Шир, Осгилиатские столбы, Андуин, Пеленор, Эдорас и другие.
- Все стороны, участвующие в Войне Кольца: армия Саурона и Сарумана, гондорцы, роханцы, нуменорцы и дунландцы. Каждая раса обладает своими уникальными юнитами.
- Новые игровые меню, фотографии советников и героев.
- Глобальное историческое сражение, которое воссоздает последнюю битву людей, эльфов и гномов с силами Мордора у подножия горы Ородруин.
- Уникальные способности юнитов. Теперь, например, каменные тролли могут разрушать ворота крепостей.

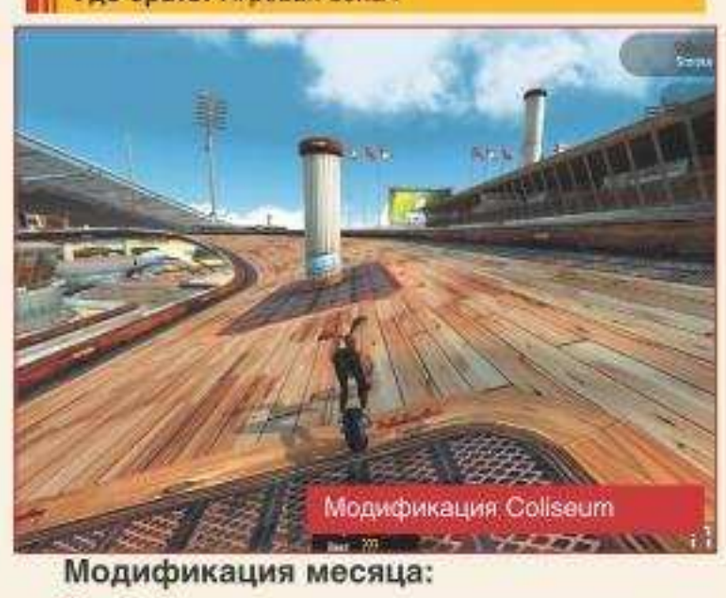


Карты:
- Blank Slate 18
- Faith and Understanding
- Final Fantasy VII
- Synterra

Пять увлекательных сценариев:
- GreeceCity States V3
- Ironblades of Athaka for Greenmod
- The Five
- Three Kingdomstest 2
- Total War Civ

№4. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 10 трасс, 5 моделей машин
Где брать: Игровая зона I


Модификация Coliseum

Модификация месяца:

- **Coliseum** — величественная развалина, сохранившаяся со времен Древнего Рима. Теперь вместо гладиаторских боев здесь проводятся безумные гонки.

Модели и скины машин:
- BMW M3 GTR
- Chevrolet Camaro Concept 2007
- Dodge Redneck
- Nemexis Revolution
- X Rated Hot Rider

Трассы:
- Attack Speed
- Black Velvet
- Crash Test Dummies
- Laurenzo
- Low
- Race Champions 2007
- Sonata Da Ora
- Space Race
- Voll Gas
- You've Got Another Thing Comin'

№5. Star Wars: Empire at War

Что: 8 модификаций
Где брать: Игровая зона I

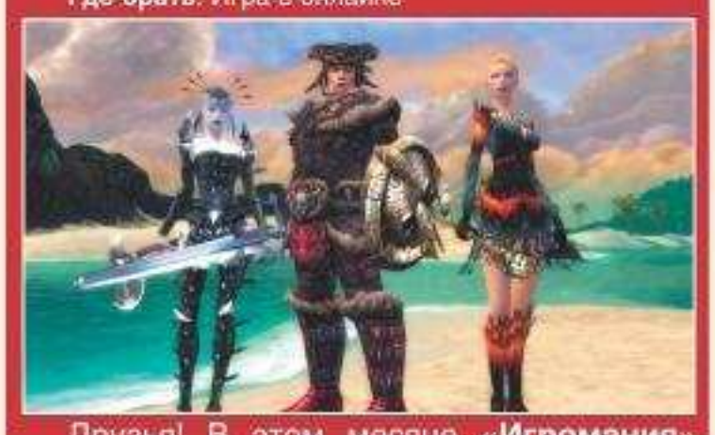
Модификация Star Wars SPG

Самые интересные моды месяца:
- Air Wars
- Aves Conquest
- Body Stay
- EaW BigBattles
- EaW Supreme
- Mega Battles
- Pirate GC
- Star Wars SPG

ВНИМАНИЕ: СУПЕРБОНУС!

2 недели бесплатной игры в Guild Wars

Что: Полная версия онлайновой игры
Где брать: Игра в онлайне

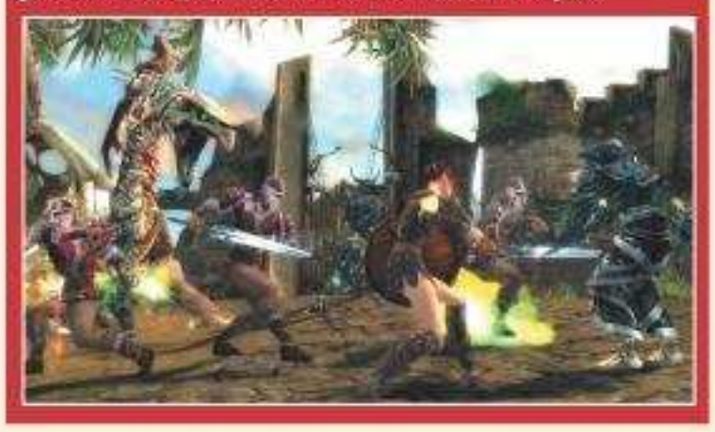


Друзья! В этом месяце «**Игромания**» при поддержке уважаемой компании «**Бука**» дарит всем читателям нашего журнала уникальный и непревзойденный подарок. А именно — **две недели бесплатной игры в Guild Wars**, одну из самых популярных онлайновых ролевых игр в мире.

На сегодняшний день в подписчиках Guild Wars числятся более *четырех миллионов игроков* со всего мира, в том числе несколько десятков тысяч из России. Guild Wars считается *лучшей онлайновой RPG* 2005 года — огромный, практически необъятный мир, широкие возможности по развитию и прокачке персонажей, общение с другими игроками, оригинальная система сюжетных квестов, незабываемые приключения и многое-многое другое. Все, что нужно для успешной игры в Guild Wars, — более-менее современный компьютер и достаточно быстрое подключение к интернету (может сойти даже модем — только будьте морально готовы к долгой скачке немаленьких патчей).

На нашем DVD в разделе «**Игра в онлайне**» вы найдете **дистрибутив** Guild Wars, а в журнале — небольшой листочек бумаги с **серийным номером**, необходимым для установки игры. При помощи этого серийного номера вы сможете две недели абсолютно бесплатно играть в Guild Wars. Ну а если по прошествии этого срока вы решите продолжить, придется оплатить полную подписку на игру. Благо, единожды заплатив, вы не потратите больше ни копейки — Guild Wars, в отличие от большинства современных онлайновых игр, **не требует помесячной оплаты**.

Ну и напоследок один дельный совет: для того чтобы быстрее обжиться в мире игры, воспользуйтесь нашей статьей-руководством «**Все, что нужно знать о Guild Wars**». Первую часть этой статьи можно найти в апрельском выпуске «Игромании» (или на нынешнем DVD в разделе «По журналу»), вторую — буквально в этом номере в журнальной рубрике «Игра в онлайне»! Удачи вам и успехов в большом онлайновом мире!



№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Что: 5 модификаций, 7 карт
Где брать: Игровая зона I

Модификация Remade

Модификации:

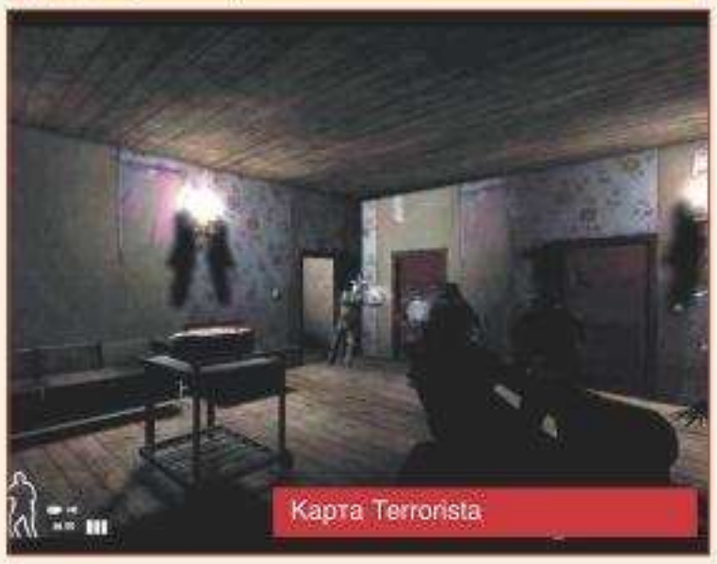
- **Untamed** — расширяет боевые порядки всех сторон. Например, эльфы могут нанимать воинов дварфов, а гоблины — солдат Мордора.
- **Remade** — изменяет баланс сил: одни юниты становятся сильнее, другие — слабее.
- **Samurais Ultimate** — увеличивает прочность стен в 5 раз, а броню юнитов — на 10%. Также добавляет эльфийских стражников и способность регенерации монстров.
- **Massive Evil Army** — заставляет приспешников сил тьмы ускоренно плодиться, не тратя при этом командных очков.
- **T&N's BfME** — добавляет несколько новых героев и юнитов. Больше остальных повезло гондорцам — у них появились Сэм, Мерри, Пиппин, Фродо и несколько видов рейнджеров.

Карты:

- **Erebor 2v2**
- **Gladiator Underworld: Return of Morgoth**
- **Islands of Gondor**
- **Lefolyn**
- **One Ring to Rule Them All**
- **The Battle for Osgiliath**
- **Tournament Tundra**

№7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Что: 9 карт
Где брать: Игровая зона I


Карта Terrorista

Девять опасных миссий:

- **Dead end** — улочка американского городка с тремя зданиями. Однако бой все равно проходит не в помещении, а на свежем воздухе.
- **Final Crack Down BARR** — на этой карте вы найдете три здания с засевшими в них террористами и захваченную бандитами АЗС.
- **Getem** — захват банды на большой улице — в узких переулках и в высотном здании.
- **Last Stop** — большая станция метро с множеством скамеек, за каждой из которых спрятались террористы.
- **Operation Prison Break** — подавление тюремного бунта. Узкие коридоры и множество камер с решетками.
- **Subway** — командировка в метро — террористы захватили станцию и собираются ее взорвать.
- **Terrorista** — большое здание, маленькие комнатки, множество укрытий.
- **Underground** — большое здание с множеством пустых комнат и коридоров. Укрытий нет, враги притаились за каждым углом.

ТЕМА DVD

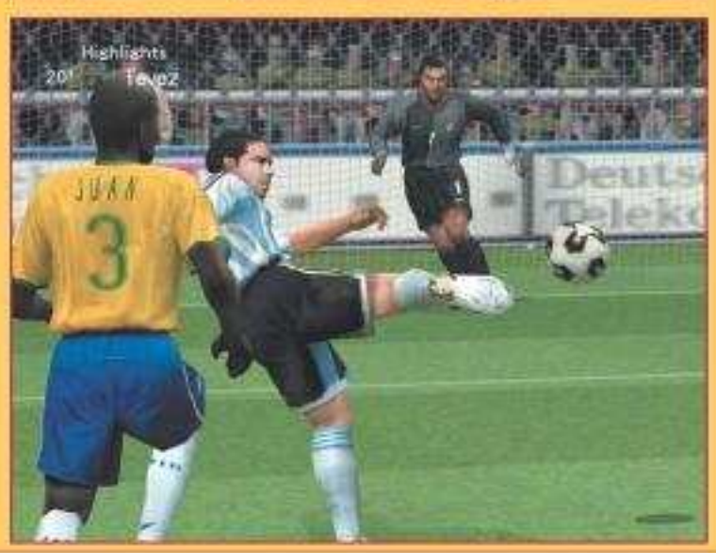
Pro Evolution Soccer 5 — World Cup 2006

Что: Модификация ◆ **Игра:** Pro Evolution Soccer 5 ◆ **Разработчик:** GamingAccess
◆ **Что нового:** Турнир, команды, формы, лица, стадионы, меню, флаги, щиты ◆ **Размер:** 225 Мб
◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы компакта

Станьте участником чемпионата мира по футболу 2006

Представляем виртуальное воплощение главного футбольного события — чемпионата мира 2006, который пройдет в Германии. В дополнении вас ждут:

- **32 сильнейших команды с реальными составами игроков и комплектами формы.**
- **Фотореалистичные лица 450 лучших футболистов планеты.**
- **9 заполненных болельщиками стадионов, смоделированных по настоящим немецким прототипам.**
- **Достоверные флаги, рекламные щиты, оформление меню, мячи и газоны.**



№8. GTA: San Andreas

Что: 1 вертолет, 4 самолета, 15 автомобилей, два поезда, два танка
Где брать: Игровая зона I

Воздушная кавалерия над Сан-Андреасом

На дорогах, рельсах и в облаках Сан-Андреаса появятся новички — быстроходные вертолеты и самолеты **Ex420j, Bell Huey, AV-8 F Strike Bomber, Jetson's Spaceship, China Airlines Boeing 747,** танки **T-80** и **T-90,** вместительные поезда **Freight** и **Locomotion**, а также 15 автомобилей от известных автоконцернов — **Ford**, **Nissan**, **Toyota**, **BMW**, **Mercedes**, **Chevrolet** и **Fiat.**

№9. Блицкриг II

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона II

Модификация «Немецкое гостеприимство»

Восемь карт:

- **«Высадка на Киске»** — 40 десантных кораблей LVT с тремя отрядами американских автоматчиков на каждом. Задача — высадиться и занять остров.
- **«Линия Маннергейма»** — при помощи двух танков (Т-26 и Т-35) вам нужно прорвать линию Маннергейма и таким образом одержать победу на советско-финском фронте.
- **«Время снайпера 2»** — шесть отрядов английских автоматчиков, легкий танк М5. Задача — уничтожить большую немецкую шишку.
- **«Немецкое гостеприимство»** — одно из сражений на Восточном фронте. Сметите огромной армией немецкий городок.
- **West of Luki** — уничтожьте врага с помощью десяти отрядов немецких автоматчиков, двух пар танков Pz IV и Pz II, четырех Pz III и двух САУ STUG III.
- **Blood Castle** — под вашим началом два немецких танка «Тигр» — вынесите врага с карты.

Forgotten Victory — два «Тигра» и два немецких реактивных миномета «Панцерверфер-42» ждут начала наступления.

Lorencia — возглавьте армию из трех самоходных гаубиц «Бруммбар» и шести отрядов немецких автоматчиков и захватите небольшой городок.

№10. Crashday

Что: 2 модификации, 8 трасс, 6 автомобилей
Где брать: Игровая зона II

Трасса Horch Quattro

Модификации:

Car Logo Package — комплект логотипов известных автомобилей.

Hidden Tiles — новые блоки для построения своих трасс.

Автомобили:

- **Acura RSX**
- **Duke**
- **Hummer**
- **Suzuki Escudo Pikes Peak**
- **SmashD**
- **Trasher**

Трассы:

- **Big City Life**
- **Country Runner**
- **Countryside Mixup**
- **Hold the Flag Advanced**
- **Horch Quattro**
- **Mach 3**
- **Super Off Road**
- **Malpo Rally Track**

№11. Star Wars: Battlefront II

Что: 7 миссий, 2 модификации
Где брать: Игровая зона II

Миссия Utapau Attack

Захватывающие миссии:

Death Moon — сражение с многочисленными войсками Империи на планете, до боли напоминающей нашу родную Луну.

Elevator Proof of Concept — уничтожьте пятерых повстанцев в глубоком ущелье.

Gungan Jedi — вы руководите молодым гунганом, который должен уничтожить роботов на взлетно-посадочной полосе.

Hidden Ruins — устройте кровавое побоище на руинах древнего города.

LGM — большое поле и куча роботов в качестве врагов — море «мяса» и океан драйва гарантированы.

Utapau Attack — город будущего, который нужно очистить от имперских войск.

Vjun Map Highlights — вручите мастеру Йоде именной томагавк и отправьте его крошить имперские войска.

Две любопытных модификации:

Snow Rebels in Mygeeto — в битве на планете Mygeeto появятся вуки.

Snowtroopers in Mygetto — новый вид имперского штурмовика-клона к вашим услугам. Отныне он носит только серый костюм.

№12. The Sims 2

Что: 20 платьев, 1 дом, 6 обстановок разных комнат
Где: Игровая зона II

Семь мебельных гарнитуров:

Bathroom — глиняные ванны, раковины, унитазы, тумбочки и шкафчики в античном стиле.

Venge Bedroom — обстановка спальни из темного орехового дерева.

GALDERMA
Прыщ
ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!
Ярлык для Прыщ1
Корзина
Ярлык для Прыщ2
Почему БАЗИРОН® АС?
• Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
• Убирает излишки кожного сала
• Увлажняет кожу
• Удобно применять (1 раз в день)
Продается исключительно в аптеках
БАЗИРОН АС
бензоил пероксид 5%
40 g
Регистрационное удостоверение П № 014057/01-2002 от 03.06.2002 до 03.06.2007
Лучшее средство для лечения угрей
RU

- **Venge Dining Room** — стулья, обеденные столы, книжные полки и зеркало для столовой.
- **Venge Kitchen** — посудомоечная машина, мусорный бак, плита и холодильник из темного материала.
- **Loft Blanc Living** — обстановка гостиной в духе 60-х гг.
- **Modern Line Study** — светлые столы, стулья, шкафчики, компьютер и письменные принадлежности для кабинета.
- **Oriental** — садовая мебель и утварь в турецком стиле.

Подборка модной мужской и женской одежды:

- **BlueSequins**
- **Brown Coat Burberry Scarf**
- **Camel Hair Over Coat**
- **Casual Jacket**
- **Ecko Red Ensemble**
- **Green Navy Polo**
- **Jean Cami Shorts**
- **Lauren Button Sweater**
- **Lauren Polo**
- **Lauren Spring Sweater**
- **Marc Jacobs Boots**
- **Michael Cors**
- **Mochino**
- **Raw 7 Sweater**
- **Rolled Up Sleev**
- **Totally Phat**
- **Two Piece Phat Boot**
- **Velour Sport Coat**
- **White Cami Shorts**
- **Zipped Sweater**

№13. Half-Life 2

Что: 8 модификаций
Где брать: Игровая зона II

Модификация Cramped

Восемь модификаций:

- **Catsimboy Nostalgia** — выстрелы из автомата и пистолета звучат в точности как в первом Half-Life.
- **Cramped** — небольшая комнатка и две длинные улицы, заставленные коробками и бочками.
- **Difficulty Mod** — отныне нажатием клавиши «X» вы можете менять сложность боя прямо во время игры.
- **Half-Life 2 module pack** — пистолет, окрашенный в армейские цвета, и «Магнум» с красивой деревянной рукояткой.
- **Pong Source** — несколько просторных карт, где врагов расстреливают шариками, используя гравитационную пушку.
- **Slow-Mo Mod** — замедляет время а-ля Max Payne.
- **The Bunker** — перебейте вместе с десятью помощниками из автомата толпу прущих на заставу зомби.
- **The Fall of Ravenholm** — четыре детальных и больших карты с множеством врагов, оружия и квестов.

ТЕМА DVD

Max Payne 2: The Fall of Max Payne — 7th Serpent: Crossfire

Что: Модификация ◆ **Игра:** Max Payne 2: The Fall of Max Payne ◆ **Разработчик:** Crossfire Team ◆ **Что нового:** Оружие, звуки, музыка, геймплей, сюжет, этапы, техника, враги ◆ **Размер:** 150 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Танковые и воздушные бои в Max Payne 2

Для Max Payne 2 сделали немало модификаций, которые превращали Макса то в главного героя фильма «Миссия невыполнима», то в Нео из «Матрицы», а то вообще в клерика Престона из «Эквилибрума». Мод 7th Serpent: Crossfire затмевает их все. А все потому, что:

- **Вас ждет отменный киберпанковский сюжет про битвы компьютерных мегакорпораций.**
- **В вашем распоряжении окажется новый главгерой — дитя био- и нанотехнологий — киборг Винс Питеро.**
- **Улучшенная графика и анимация, кинематографичные заставки.**
- **Впервые в истории этой игры вы станете участником боев на просторных улицах и хайвеях мегаполиса будущего.**
- **Арсенал пополнился тяжелым вооружением — крупнокалиберным пулеметом и противотанковым гранатометом с оптическим прицелом.**
- **На службе у врагов теперь тяжелые танки и боевые вертолеты.**
- **Детально проработанный район города, заваленный обломками зданий и сгоревшими автомобилями.**

№14. Black & White 2

Что: 5 карт, 6 скинов
Где брать: Игровая зона II

Карта 3Way

Пять карт:

- **3Way**
- **Crescent**
- **Heaven vs Hell**
- **Iwy sandbox15.**
- **Toturepit.**

Шесть скинов:

- **Albino Set**
- **Armor Lion**
- **Black Bloddy Ape**
- **Dark Lion**
- **Ninja**
- **Hand of Death**

Сценарий Carribean Merchants

Подборка качественных карт:

- **Gandalf's Isles** — несколько островков посреди океана, на каждом по игроку.
- **Nebraska Sandhills** — безжизненные степи Небраски.
- **Baja California** — засушливый, но богатый ресурсами полуостров.
- **Defensive Yucatan** — два полуострова, соединенных узкими мелководьями.

Интересные сценарии:

- **Caribbean Merchants** — занимаемся торговлей на Карибских островах.
- **WW2: Soviets Strike Back** — играем за СССР, воюем против фашистских захватчиков.
- **Yankees** — индейцы обороняют земли от нападений янки.
- **June 6th, 1944: D-Day** — очередная высадка союзников в Нормандии.
- **WW2: Germans Attack the Soviets** — фашисты вторгаются в СССР.
- **Upper Amazon** — сражения в джунглях Амазонки.
- **Conquest of Tenochtitlan Part 4** — новый эпизод в противостоянии испанцев и ацтеков.

№15. Age of Empires III

Что: 1 модификация, 4 карты, 7 сценариев
Где брать: Игровая зона II

Модификация:

- **WW2** — новая нация (Япония) и четыре сценария, события которых происходят во время Второй мировой войны.

№16. FIFA 06

Что: 5 программ, 7 дополнений
Где брать: Игровая зона II

Дополнения:

- **FIFA Gameplay Update 06** — новый геймплей, на порядок более сложный и увлекательный.
- **Super Ball Pack 2006 Volume 3** — набор из шести красивых мячей.
- **World Cup 2006 Adboards** — рекламные щиты чемпионата мира 2006.
- **Arsenal Super Patch** — высококачественные формы, флаги, щиты и стадион для лондонского «Арсенала».
- **Real Madrid Graphics Patch** — комплект новых форм, флагов и рекламных щитов для мадридского «Реала».
- **FCS Minikits Patch 06** — набор из 180 качественных мини-китсов.
- **Ukr Liga + RPL 06** — патч, позволяющий одновременно играть за украинскую и российскую премьер-лигу.

Программы:

- **06 Utilities Working**
- **Creation Centre 06**
- **FIFA 06 Backup Utility**
- **Fifamania Installer 06**
- **Kit Raptor 2GK**

№17. DOOM III: Resurrection of Evil

Что: 5 карт, 4 модификации
Где брать: Игровая зона III

Карта Site 2

Пять очень непростых карт:

- **D3ghost** — толпы монстров в узеньких коридорах и маленьких комнатках. В арсенале автомат, дробовик и пулемет.
- **fortcomp10** — большой зал и четыре маленьких комнатки, кишащих демонами. Долго им не прожить: у вас только бензопила, автомат, дробовик и ракетница.
- **Make It To Morning Episodes** — карта из трех эпизодов-сражений на улице городка, в старинном храме и на заброшенных угольных шахтах.
- **Site 2** — спуститесь в подземелье, чтобы расправиться с обитателями древних гробниц.
- **Time Cop 2** — забитая демонами вражеская база. Разнесите ее по бревнышкам с помощью автомата, дробовика, плазмомета и ракетницы.

Четыре лучшие модификации:

- **Camoflaged weapon** — заменяет звуки выстрелов всего оружия на более реалистичные.
- **Chrome Pistol** — делает поверхность пистолета хромированной.
- **Double Pistol** — подобно Максу Пейну ваш герой научится стрелять с двух рук.
- **Last Man Standing** — добавляет пять новых сценариев.

№18. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор

Что: 7 миссий, 5 скинов
Где брать: Игровая зона III

Миссия Saipan

Подборка сложных миссий для самых умелых пилотов:

- **Under the Weather** — садитесь в английский истребитель Hurricane и отправляйтесь бомбить французский город.
- **Viipuri 1944** — станьте пилотом «Мессершмита» и разбомбите советский город Выборг, что на берегу Финского залива.
- **Saipan** — битва за Сайпан. Используя самолет F4U-1D, уничтожьте островной японский аэродром.
- **Scratch Another Kate** — вы за штурвалом американского истребителя P-40. Задача — сбить японские самолеты, прикрывающие имперский флот.
- **Sink the Zuikaku** — месть за Перл-Харбор — поднявшись в воздух на американском бомбардировщике, потопите японский авианосец «Дзуйкаку» и разбомбите прибрежный аэродром.
- **Stop the B-29** — над островом Кюсю летает американский B-29 — уничтожьте его с помощью японского самолета Ki-84-Ic.
- **Tiny Tim** — к вашим услугам американский Corsair MK.IV. Задача — разбомбить японскую базу на острове в Тихом океане.

Новые модели самолетов:

- **505_UTI-4_BW_1**
- **Dtarheelhalwar**
- **Flagg UN-F resize**
- **Lagg3 series35 3rdGvIAP 42-43**
- **Rata24 forstalin snow.**

№19. Pro Evolution Soccer 5

Что: 7 программ, 6 стадионов, 3 комплекта форм, модификация года
Где брать: Игровая зона III

«Российская Премьер-лига» — модификация, которую ждали со дня выхода **Pro Evolution Soccer 5**. 18 команд с точными расстановками и показателями, собственной формой и экипировкой. Без вопросов — мод месяца.

Мод «Российская Премьер-лига»

Стадионы:

- **Allianz Arena**
- **Highbury**
- **Old Trafford**
- **Olympiastadium**
- **Santiago Bernabeu**
- **Петровский**

Форма игроков:

- **Adidas Referee**
- **EPL Clubs**
- **Serie A**

Программы:

- **DKZ Studio**
- **Game Graphic Studio**
- **Kit Server**
- **Kit Server Management**
- **LOD Mixer**
- **WES Editor**

№20. Operation Flashpoint

Что: 6 модификаций
Где брать: Игровая зона III

Набор бронетехники и солдат

Лучшее в нашей подборке дополнение называется **Swiss MOD**. С ним вы станете солдатом швейцарской армии. На вооружении этой маленькой и очень-очень нейтральной страны оказывается немало нового оружия, начиная автоматами и винтовками и заканчивая противотанковыми гранатометами и мортирами. Военная техника (вертолеты и танки). Плюс к этому авторы мода переделали анимацию взрывов и огня, так что военные действия теперь смотрятся по-настоящему красиво.

Не пропустите и другие модификации:

BM59
CS Jairlines
EET2 Osorio
MEC BRDM2
Special Unit

№21. Rome: Total War

Что: 13 моделей и скинов
Где брать: Игровая зона III

Модификация Rome: Total War

Подборка детально проработанных моделей воинов:

- **Bull Spears**
- **DarkFenrir's pack**

- Elephant Skin Improve
- Gaisciochgen Donar
- German Color Change
- Gladiators
- Gold Shield Pikes
- Heavy Scutarii
- Horse Light White Julii
- Iberian Bull Hoplite
- Macedonian Legionaries
- Persian infantry
- Spartan Pack 0001

№22. Mafia: The City of Lost Heaven

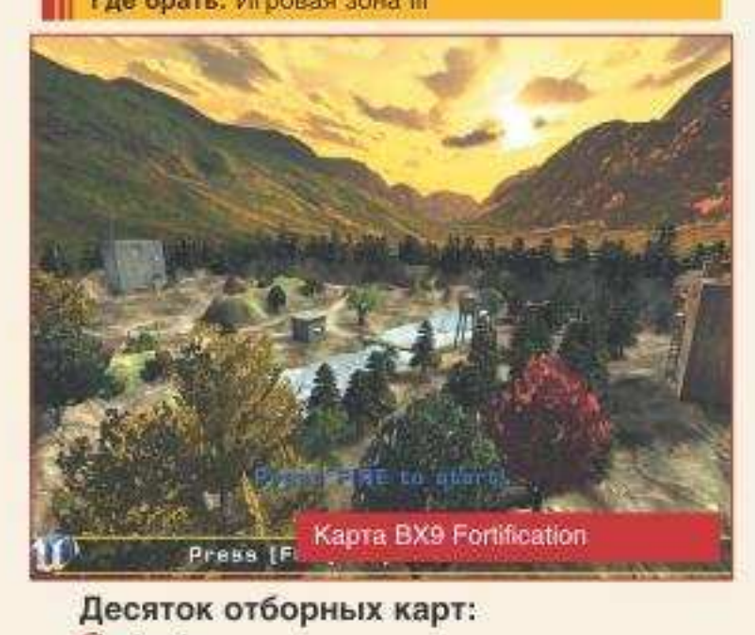
Что: 13 автомобилей
Где: Игровая зона III

Летние машины для наступившего лета. Встречайте 28 роскошных кабриолетов из разных стран и эпох:

- 1981 Volkswagen Beetle
- 32 Ford Model A «Highboy»
- 2004 SVT Cobra
- Alfa Romeo 33 CC
- Aston Martin Vanquis
- Austin Healey 3000 Mk III
- Bentley 45
- BMW 502 V8
- BMW Z8 Cabrio
- Набор «Кадиллаков»
- Chevrolet Belair Cabrio
- Chevrolet Corvette Green Giant
- Chevrolet Impala SS 1967
- Chrysler Airflow 2004
- Chrysler Le Baron 1982
- Ferrari_250_TR
- Ferrari 360 Modena
- Ferrari 360 Spider
- Honda 2000
- Jeep Wrangler
- Maserati Spyder Cambiocorsa
- Mazda RX 7 Cabrio
- Mercedes 196W Silberpfeil
- Mitsubishi Eclipse Spider Cabrio
- Pagani Zonda S
- Porsche 911 Speedster
- Porsche Carrera GT
- Toyota Supra

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III


Карта BX9 Fortification

Десяток отборных карт:

- Aeris
- Amon Ethir
- BX9 Fortification
- City Scape
- Cryl
- Dark Cave
- Mushroom Forest
- Temple of Sanon Magnamara
- Torlan
- X3][Fayme.

№24. Warcraft III

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Карта F-22

Гвоздь нынешней подборки — необычная карта с недвусмысленным названием **F-22**, которая напомнит вам милые сердцу аркады 80-х гг. Вы управляете американским самолетом F-22 — летаете над морем, сбиваете ракетами вражеские самолеты. Вид строго сверху, управляется самолет легко и просто.

Не пропустите и другие карты:

- Arena of The Dragon
- Blossom
- Haarhs Rpg
- Hero siege rpg attack
- Island Scars
- Redbourgh Installation
- Thousand Needles
- Twisted Meadows Naga
- Ventuz lumberjack
- The Gold Problem
- Tony

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 2 модификации, 9 карт
Где брать: Игровая зона III

Карта месяца — War Wind

Новые модификации:

- **Lights of the Warp Pack** — модификация от французских народных умельцев, добавляющая множество новых юнитов, исследований и специальных способностей.
- **High Resolution** — крохотный мод, активизирующий текстуры высокого разрешения. После этого юниты и техника выглядят намного лучше.

Набор новых карт:

- AssaultonCerbiaBase
- Carbon
- Kalak
- Lorn V: Goldthorn City
- No Man's Land
- Outpost Macragge
- The Otherside
- Titan Excavation: Day I Morning
- War Wind

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник карт для Unreal Tournament 2004

Дюжина свежих карт — лучших в этом году. В этой подборке вы найдете самые разные карты: большие и маленькие, на открытой местности и в тесных катакомбах. Останутся довольными все поклонники Unreal Tournament 2004.

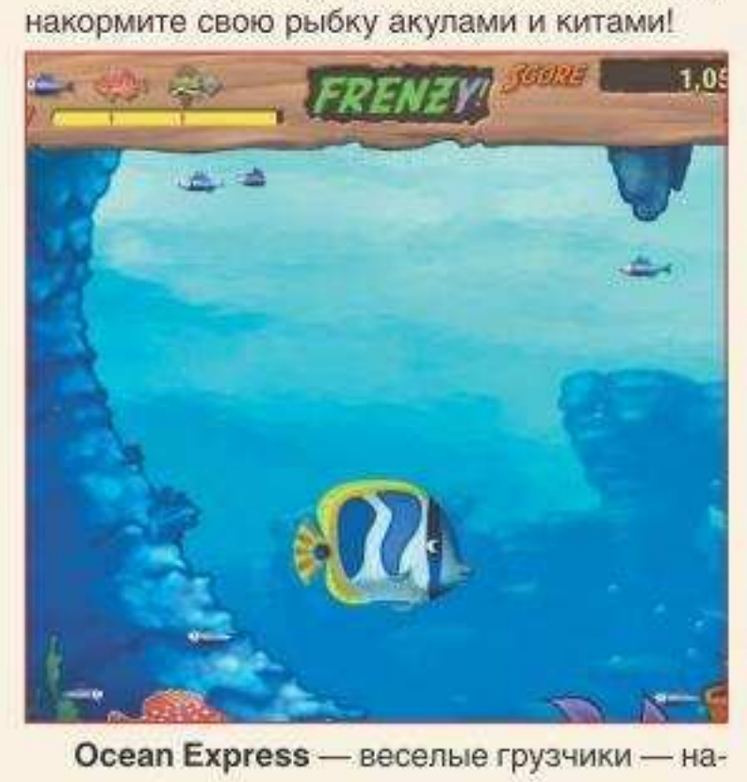
ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

Что: 6 shareware-игр, 3 флэш-игры, 4 флэш-мультфильма
Где брать: Рубрика «Веселости»

Alexey's Dwice — спасите аборигенов от лавины камней.

Feeding Frenzy 2 — подводная пирушка: накормите свою рыбку акулами и китами!



Ocean Express — веселые грузчики — нагрузите баржу цветными камнями.

Pirate Poppers — новая битва с шариковой змеей. На этот раз в пиратском антураже.

Снежок: Приключения в космосе — Снежок спасает инопланетян.

Снежок: Рыбный дозор — битва за рыбу: Снежок против котов.

Подборка забавных флэш-игр и флэш-мультиков:

- Astroblaster
- Dryfire
- Gamespirites 2
- A New Bunny
- Another New Bunny
- Episode 06
- Its Rated Mature Final

DEATHZONE

Quake 4

Что: 10 карт
Где брать: DeathZone

Карта Cistercian Ruin

Quake 4 обзаводится новыми картами с такой скоростью, что скоро догонит и перегонит своего изрядно постаревшего папочку **Quake III Arena**. Мы собрали сливки из лучших работ. В итоге на DVD разместились карты: **Cistercian Ruin**, **Clean and Simple**, **Fool's Run**, **Ruiner**, **Skrogifination**, **Sub Terra**, **Systematic Lockdown**, **The Fallen Shrine III**, **Tournament Facility** и **Unique**.

Counter-Strike

Что: 5 карт, 9 моделей оружия, 8 скинов игрока
Где брать: DeathZone

Карта De KueB

Карта **Cs KueB** перенесет вас в жилой район города, в одном из домов которого были захвачены заложники. Атмосфера здесь весьма гнетущая, зато окружение красивое. Огромный район воссоздан с идеальной точностью, о чем говорит обилие различных машин, заборов, гаражей и многоэтажных зданий. Кроме этой замечательной карты вас также ждут девять моделей оружия, еще четыре уровня и восемь симпатичных скинов.

ПАТЧИ

8 патчей для самых актуальных игр

- **Блицкриг II**
  Версия 1.5. Наш рейтинг: **3/5**
- **Восточный фронт: Неизвестная война**
  Версия 2.0. Наш рейтинг: **3/5**
- **Корсары III**
  Версия 1.3.2. Наш рейтинг: **3/5**
- **Механоиды 2: Война кланов**
  Версия 1.1.17. Наш рейтинг: **3/5**
- **Call of Duty 2**
  Версия 1.2. Наш рейтинг: **4/5**
- **Crashday**
  Версия 1.01. Наш рейтинг: **3/5**
- **F.E.A.R.**
  Версия 1.04. Наш рейтинг: **4/5**
- **SpellForce 2: Shadow Wars**
  Версия 1.04. Наш рейтинг: **4/5**

ИГРОМАНИЯ №06 (105) ИЮНЬ 2006 ИГРОМАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

The Godfather

ВИДЕОМАНИЯ
ДНЕВНИКИ E3-2006 И «ВИДЕОНОВОСТИ»
МЕГА-ЭКСКЛЮЗИВ — CRYSIS
PRE-ПОРТVIEW — GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
XBOX 360: ИГРЫ

ТЕМЫ DVD
ROME: TOTAL WAR - LORD OF THE RINGS: TOTAL WAR
PRO EVOLUTION SOCCER 5 - WORLD CUP 2006
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE - 7TH SERPENT: CROSSFIRE

ИГРОВАЯ ЗОНА
Лучшее для игр:
№1 The Elder Scrolls IV: Oblivion
№2. The Movies
№3. Civilization IV
№4. TrackMania Nations
№5. Star Wars: Empire at War
№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
№7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
№8. GTA: San Andreas
№9. Блицкриг II
№10. Crashday
№11. Star Wars: Battlefront II
№12. The Sims 2
№13. Half-Life 2
№14. Black & White 2
№15. Age of Empires III
№16. FIFA 06
№17. DOOM III: Resurrection of Evil
№18. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор
№19. Pro Evolution Soccer 5
№20. Operation Flashpoint
№21. Rome: Total War
№22. Mafia: The City of Lost Heaven
№23. Unreal Tournament 2004
№24. Warcraft III
№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

DEATHZONE
Counter-Strike
Quake 4

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
ГВОЗДЬ НАБОРА
IncrediMail 5.0.2253
СВЕЖАТИНА!
Atomix Virtual DJ 3.4, Celestia 1.4.1, Computer Security Tool 3.4.57, InterVideo Disc Master 2, HS Feed Diskette v1.5, Reaper 0.930, Sothink SWF Decompiler 3.0.60330, Style XP Men 3.18, VideoCharge Pro 3.5.3
ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ
Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51.

ПО ЖУРНАЛУ
Внекомпьютера
Vs System, Dungeons & Dragons, AD&D 2nd Edition, Battle Cry, Settlers of Catan, Call of Cthulhu, Magic: The Gathering.

ДЕМОВЕРСИИ
Rise & Fall: Civilizations at War
Live for Speed S 2

ПАТЧИ
Блицкриг II, Восточный фронт: Неизвестная война, Корсары III, Механоиды 2: Война кланов, Call of Duty 2, Crashday, F.E.A.R, SpellForce 2: Shadow Wars

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
Видеокарты и мониторы
@ ATI Catalyst 6.4, AVIVO Video Converter Engine 6.4 , ATI Tray Tools 1.0.5.877 RC, NVIDIA ForceWare 84.43, ViewSonic Monitor Driver 060214
Звуковые карты и кодеки
RealTek AC'97 3.86, RealTek HDA 1.36,
Оптические приводы и жесткие диски
Nero CD-DVD Speed 4.51.1, HDDlife 2.8.98
Материнские платы
@ GIGABYTE @BIOS B06.0410.11, Intel Chipset Software Installation Utility 7.3.1.1013.
Системные утилиты
BGEye 2.18 , CPU-Z 1.33.1, Crystal CPUID 4.7.5.299, CrystalMark 2004 0.9.117.299, D3DGear 1.59, NextSensor 2.2.0.0 Build 0420 RC1, PC Wizard 2006 1.68, SensorsView Pro 2.1, SiSoft Sandra Lite 2005.SR3 (10.69)

ВЕСЕЛОСТИ
Alexey's Dwice, Feeding Frenzy 2, Ocean Express, Pirate Poppers, Снежок: Приключения в космосе, Снежок: Рыбный дозор, Astroblaster, Dryfire, Gamespirites 2, A New Bunny, Another New Bunny, Episode 06, Its Rated Mature Final.

ИНТЕРЕСНОСТИ
Сборник карт для Unreal Tournament 2004

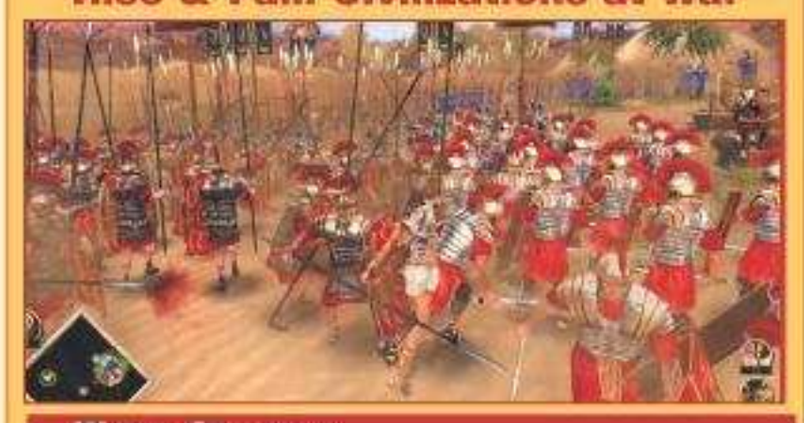
© ИГРОМАНИЯ

ДЕМОБЛОК

2 демоверсии месяца, в которые стоит сыграть

Тщательно отобраны и проверены экспертами «Игромании»

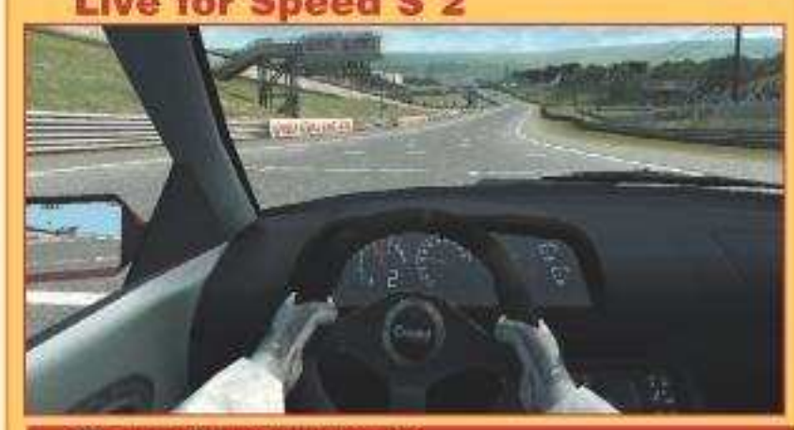
Rise & Fall: Civilizations at War



Жанр: Стратегия
Разработчик/Издатель: Stainless Still Studio/Midway
В демоверсии: Первая миссия и несколько карт для режима Scirmish
Может получиться: Симпатичная стратегия с увлекательным экшен-режимом

Историческая стратегия, посвященная битвам античности. Похожа на Rome: Total War, но благодаря возможности управлять своим полководцем как в обычном экшене, исход баталии может напрямую зависеть от ваших боевых качеств — реакции, ловкости, скорости и меткой стрельбы из лука.

Live for Speed S 2



Жанр: Автосимулятор
Разработчик/Издатель: LFS Team
В демоверсии: Одна трасса, три автомобиля
Может получиться: Увлекательная автогонка

Автогонки, посвященные соревнованиям болидов, очень похожих на те, что вы видите в GT-соревнованиях. Выберите понравившийся автомобиль из десяти доступных и вдоволь поездите на одном из множества треков-стадионов.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал **«Лучшие компьютерные игры»**, центральная рубрика которого посвящена профессионально написанным руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах ***www.igromania.ru*** и ***www.lki.ru***.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из **апрельского** номера ЛКИ:

«Жюль Верн: Путешествие на Луну, «Звездное наследие», «Лига Хаоса: Кровавый спорт», «Механоиды 2: Война кланов», «Проклятые земли: Затерянные в Астрале», Agatha Christie: And Then There Were None, Astral Masters, Battle for Wesnoth, Sacred Underworld

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т.д.

ИГРОКРЕАТИВ

КОМПАНИЯ CREATIVE И ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ» ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Ты – геймер с многолетним стажем?
А саундтреки из любимых игр помнишь?
Тогда – вперёд, за орденами… то есть за призами!
Которые раздают в главном конкурсе года.

- С 5 по 11 июня 4 раза в день, все 7 дней в неделю в эфире радио Ультра на частоте 70,19 FM прозвучит саундтрек из известной игры.
- Как только ты ее узнаешь – хватай телефон и отправляй SMS «igro» с кодом, соответствующим этой игре
  - *01 Need for Speed: Most Wanted* ▪ *02 Fahrenheit* ▪ *03 Grand Theft Auto: San Andreas*

  на номер 1131. Например: *igro1, igro2, igro3*.
- Стоимость одного сообщения – всего 0,30$ без НДС.
- Самые активные участники голосования по итогам недели получат призы от компании *Creative (www.creative.ru)* – мирового лидера на рынке цифровых развлечений.

Creative Zen Vision M
Совершенный плеер для тех, кто хочет слушать музыку и смотреть фильмы в дороге. Это стильное, универсальное устройство снабжено передовым цветным экраном. На жестком диске плеера умещается до 15000 песен или до 120 часов видео.

Creative Sound Blaster X-Fi XtremeMusic
Звуковая карта, созданная на базе самого мощного в мире аудиопроцессора. Обеспечивает кристально чистый звук в играх и фильмах.

Creative Inspire T6060 5.1
Идеальные колонки для игр и фильмов. Мощная акустическая система обеспечивает высокое качество звука, создаёт эффект полного погружения.

Гарнитура Creative HS-600
Идеальный выбор для геймеров, которые хотят побеждать в онлайновых играх. Наушники звучат совершенно натурально, а микрофон с системой шумоподавления точно передает ваш голос.

ЕЕЕДЕМ В ТРЕТИЙ РАЗ

В тот момент, когда я пишу эти строки, до посадки на самолет, отправляющийся в Лос-Анджелес, остается всего 12 часов. Честно говоря, впервые мне так хочется попасть на **E3**. Конечно, если вы думаете, что мы каждый год прямо-таки горим желанием три дня бегать без остановки по этой многокилометровой выставке с тяжелыми камерами, то вы заблуждаетесь. Однако есть здесь и один приятный момент — именно в эти три проклятых дня во мне просыпается интерес к играм, большую часть времени придавленный грудой «текучки». И пускай половина ярких анонсов окажется потом полной лабудой (во что мы, как обычно, до последнего момента не будем верить), главное — испытать *то самое чувство*.

На этой E3 мы собираемся провести эксперимент — вести видеодневники прямо на выставке, дабы потом быстренько их обработать и выложить на нашем сайте. Затем, конечно, выложим их и на диск. Получится такой горячий предрепортаж. Пока неясно, что выйдет из этой идеи (может, не выйдет вообще ничего), но так или иначе мы попробуем. Ну а полноценный видеорепортаж с E3-2006 (в двух частях) ждите, как всегда, в следующих номерах «**Игромании**».

Теперь о прошлом выпуске «**Видеомании**». Как показали ваши отзывы, проблем у новой оболочки на основе **DivX Media Format** полным-полно. Многие просто не разобрались, как пользоваться системой, у кого-то не так установились кодеки, сама технология оказалась довольно сырой и больно охочей до ресурсов компьютера. Еще один неприятный момент — проблемы с демотеатром в прошлом номере (все актуальные ролики из него, кстати, будут в этом выпуске)...

В общем, в этом номере «Видеомания» возвращается к привычному виду, и одновременно у нас начинается разработка нового интерфейса — с анимацией, но без глюков. Так что все, кому новый образ «Видеомании» пришелся по душе, имейте в виду: через несколько месяцев будет новый интерфейс!

И напоследок пару слов о нашем эксклюзиве по **Crysis**. В данный момент мы все еще ждем видео от **Electronic Arts**, чтобы сделать полноценный сюжет. Если этого так и не произойдет, сюжет все равно выйдет в виде интервью, а кадры вы увидите в одном из следующих номеров.

Антон Логвинов
редактор «Видеомании», ***video@igromania.ru***

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

Видеоновости — ежемесячная порция нового игрового видео.
Special — различные репортажи с выставок, об играх и индустрии.
Демотеатр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также next-gen.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-portview — обзоры будущих портов с консолей.
Видеообзоры — ревью на главные игры месяца.
Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-видеомания раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, какую откровенную чепуху там обычно несут. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеоновости и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, «Космос-ТВ» и прочих блюдцевещателей. Как настроиться, смотрите на ***www.a1tv.ru***.

Ответим на резонный вопрос — почему именно A-One? Все просто — это канал с 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть для настоящих геймеров, а не глупой серой массы. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало. В общем, протирайте блюдца, у кого они есть, и смотрите! Каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

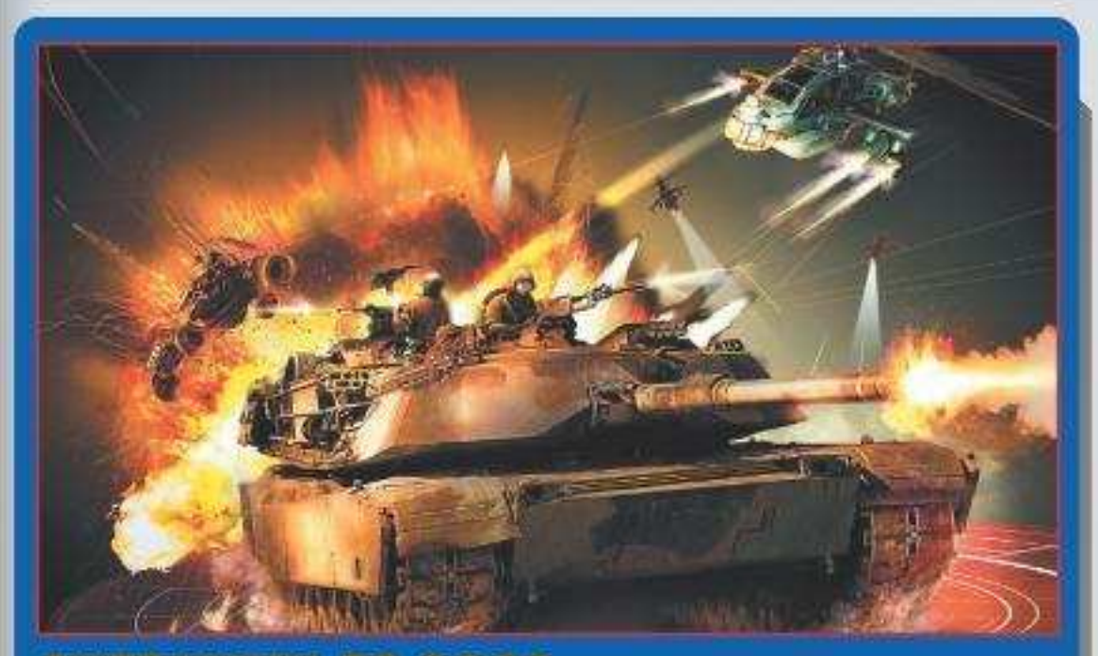
КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300мб) не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не посылать вопросов: «А вы уже скачали? И как оно?» к нам на ящик. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «развлекательном». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

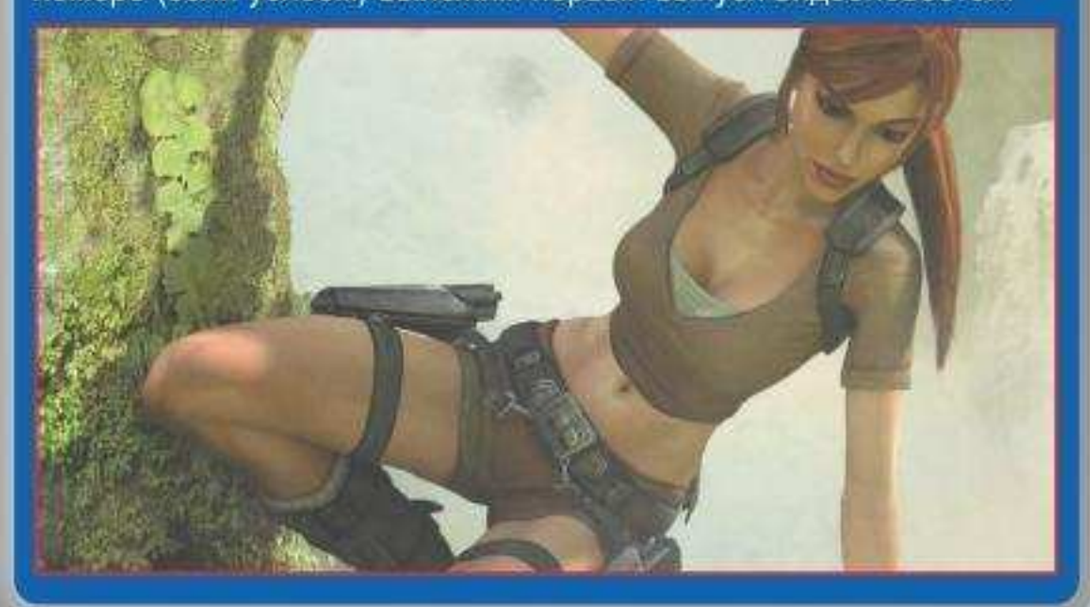


ДНЕВНИКИ E3-2006 И «ВИДЕОНОВОСТИ»

Что: Главная выставка планеты. Сотни компаний, тысячи игр и сплошной next-gen.

Когда: В этом и последующих номерах.

Зачем: На E3 мы планируем вести свои дневники, а уже в этом номере (если успеем) выложим первый выпуск видеоновостей.

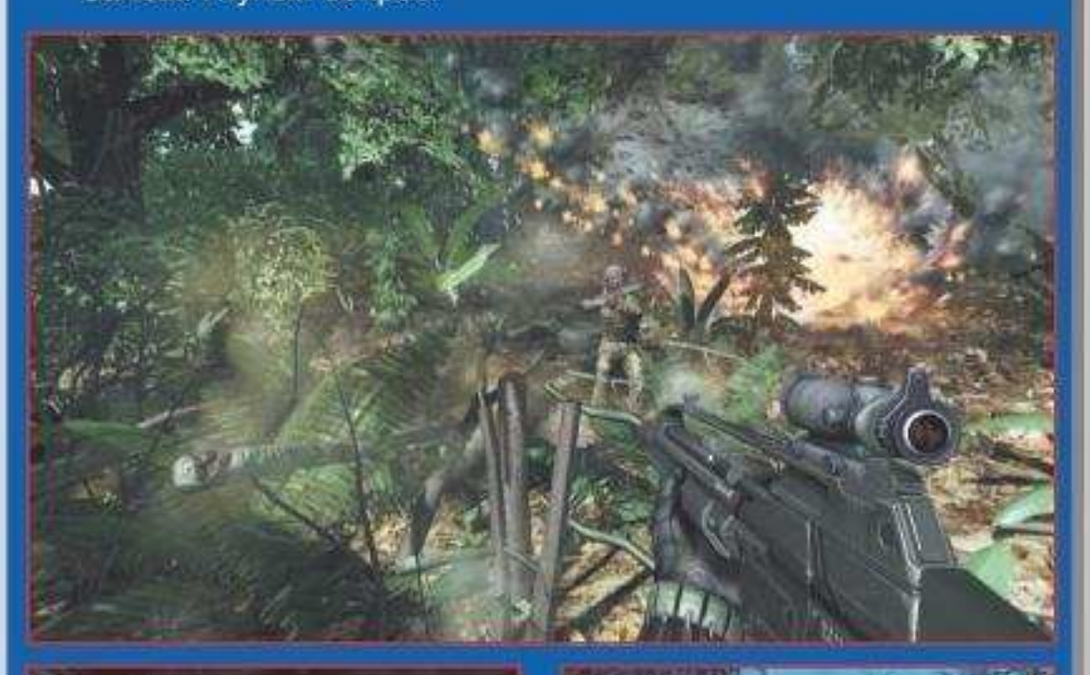


МЕГА-ЭКСКЛЮЗИВ — CRYSIS

Что: Первый настоящий next-gen проект для PC. Создатели **Far Cry** объединили силы с Electronic Arts, чтобы создать главную PC-игру 2007 года. Мы видели его своими глазами. Мы разговаривали с разработчиками, играли в игру и обо всем расскажем вам.

Когда: В этом и последующих номерах.

Зачем: Глупый вопрос.



GUILD WARS® FACTIONS™

Революционная сетевая многопользовательская игра...

WWW.GUILDWARS.COM

Бесплатная игра он-лайн*

PC CD-ROM * Единовременная покупка игры и оплата доступа к Интернет.

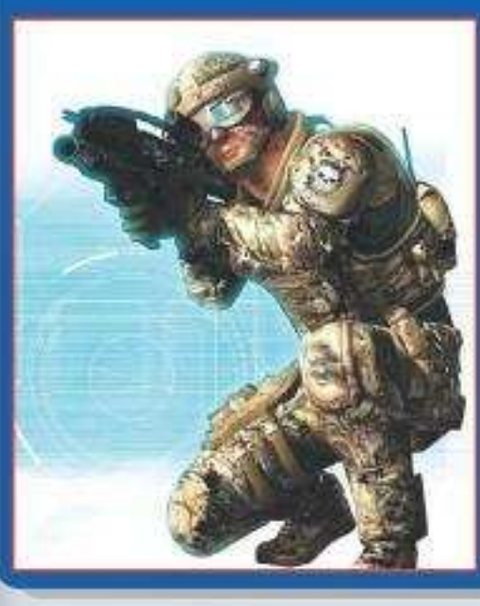
© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

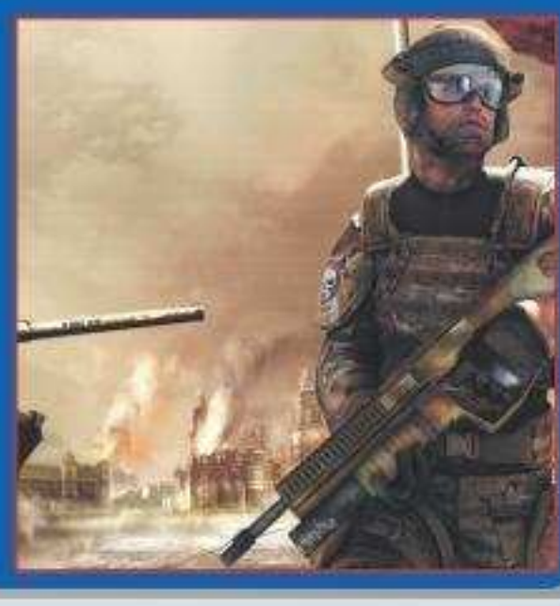
PRE-ПОРТVIEW — GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Что: Настоящий блокбастер. Неожиданный милитари-шедевр от **Ubisoft**. Самая продаваемая игра на Xbox 360.

Когда: В этом номере.

Зачем: PC-версия серьезно отличается от оригинала на Xbox 360, поэтому мы все-таки решили сделать это препортвью.



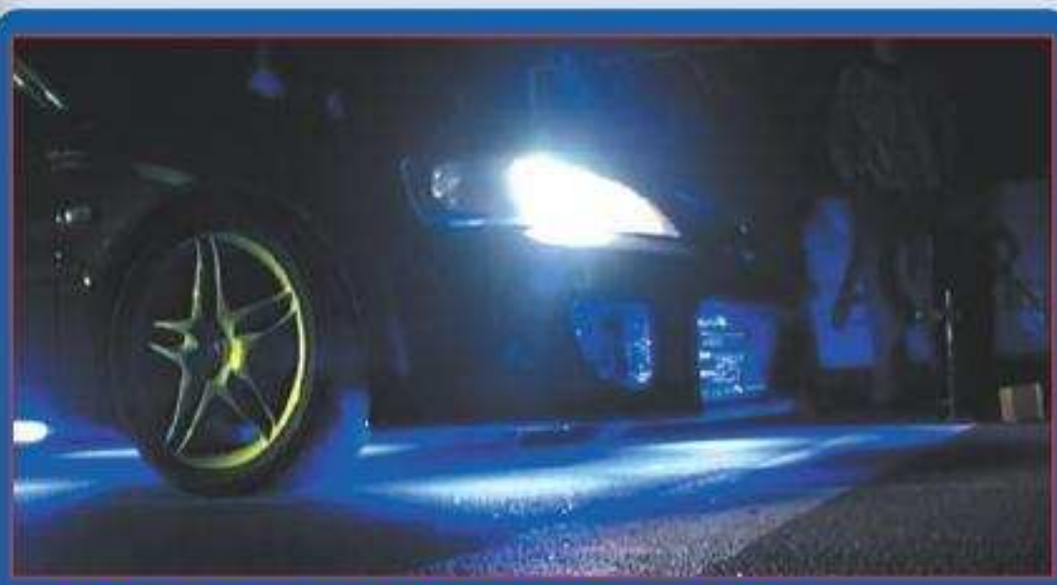


XBOX 360: ИГРЫ

Что: Продолжение рассказа об Xbox 360. На этот раз — недостатки системы, игры для нее и прогноз на будущее.

Когда: Скорее всего, в этом номере, но возможен перенос.

Зачем: Чтобы не оставаться в темном царстве. Как минимум — познавательный материал.



УВЛЕЧЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ — STREET RACING И ACTION FORMS

Что: Новый цикл сюжетов об увлечениях наших разработчиков. Вместе с создателями «Вивисектора» мы отправились на уличные гонки и узнали все об их увлечении автомобилями.

Когда: В ближайшее время.

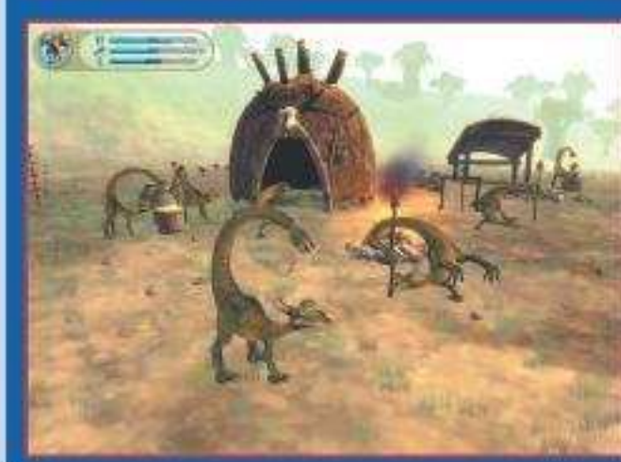
Зачем: Просто интересно.

SPORE — ЧАСТЬ 2 И 3

Что: Уилл Райт рассказывает о своем инновационном проекте Spore.

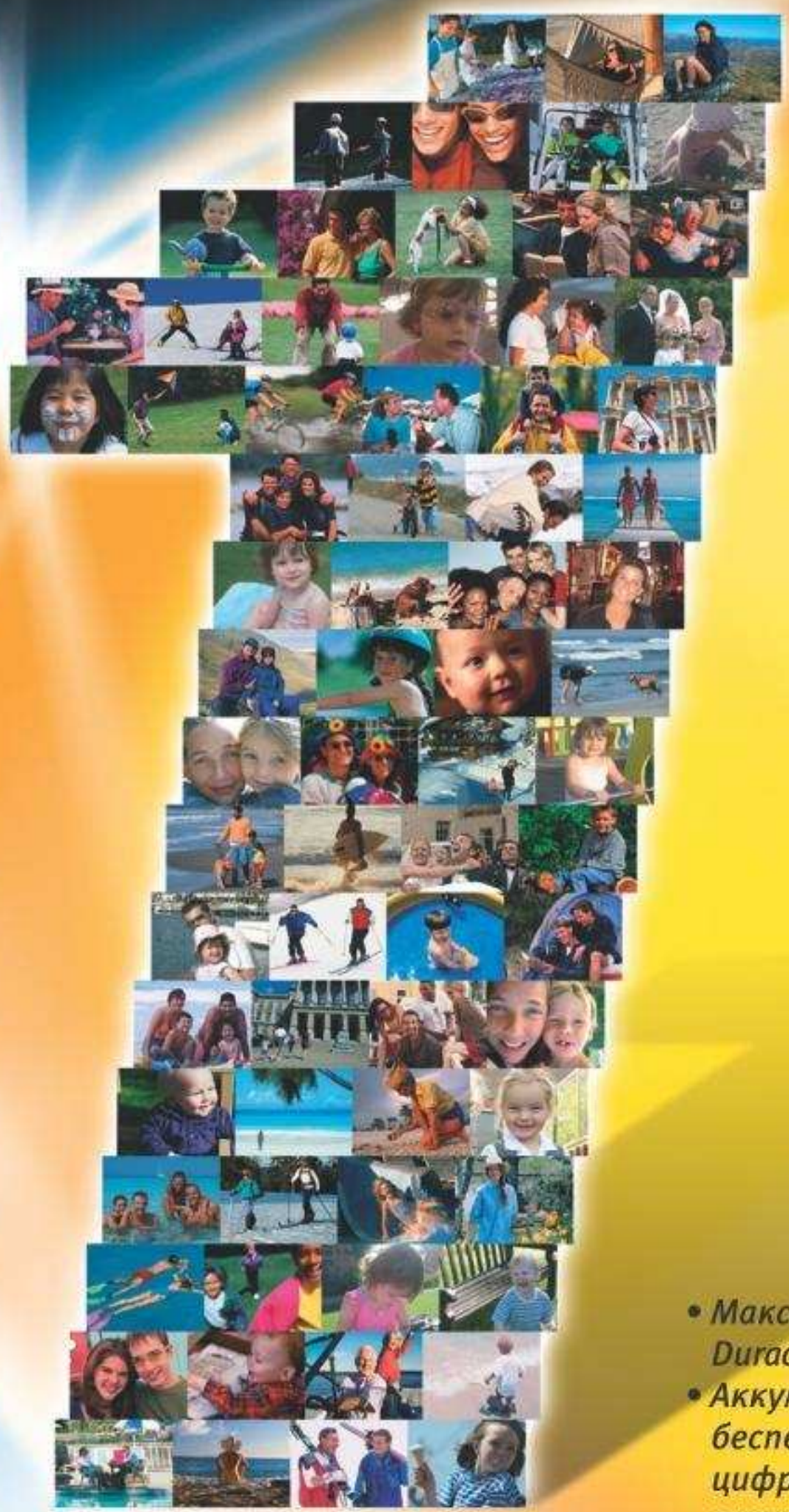
Когда: Практически в этом номере.

Зачем: После просмотра видео Spore становится еще загадочнее. У нас до сих пор в голове не укладывается — «как так?».



DURACELL®

АККУМУЛЯТОРЫ



Один аккумулятор и целый мир впечатлений

- *Максимальная мощность аккумуляторов Duracell AA - 2500 mAh*
- *Аккумуляторы Duracell Supreme созданы для бесперебойной работы в современных цифровых устройствах с высоким энергопотреблением*
- *До 4-х раз больше фотографий**
- *До 1000 циклов перезарядки*
- *Отсутствие эффекта памяти*

До 4-х раз больше фотографий*

** по сравнению с обычными щелочными батарейками - зависит от типа камеры и использования*

Александр Кузьменко,
Андрей Александров,
Игорь Варнавский
и Степан Чечулин

КРИ-2006

РЕПОРТАЖ С ЕЖЕГОДНОГО СМОТРА БОЕВОЙ ПОДГОТОВКИ РОССИЙСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Конференция разработчиков игр или попросту КРИ - главное и по сути единственное мерило текущего состояния отечественной игроиндустрии. Такая, знаете, лакмусовая бумажка, по которой можно быстро узнать о сложных химических процессах в головах наших игроиздателей и разработчиков. Волшебный гадалкин шар, где можно разглядеть все, что произойдет на российском рынке в ближайший год. Ну и, конечно, КРИ - это еще и отличный способ узнать обо всех новых играх. Наших играх.

В этом году штурмовая группа "Игромании" три дня (с 7 по 9 апреля) бороздила стены гостиницы "Космос" (именно там проходит КРИ вот уже три года как) в поисках новых игр. Мы ходили, смотрели, разговаривали, снимали и записывали. Как и обычно, результаты всей этой кипучей деятельности перед вами: на DVD вас ждет обширный видеорепортаж, а на нескольких ближайших страницах - перечень всего самого интересного, что мы успели увидеть за эти три дня. Внимательно запомните эти игры - в ближайший год именно они будут представлять всю российскую (ну, и немного украинскую) индустрию электронных развлечений.

Анабиоз: Сон разума

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: ACTION FORMS
ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

На этом скриншоте явственно видна вся романтика работы полярником на Северном полюсе.

Чуть меньше года назад, когда до выхода «**Вивисектора**» оставалась пара недель, мы сидели в офисе украинской компании **Action Forms** и беседовали с ее бессменным директором и креативным вдохновителем **Игорем Каревым**. «*Совершенно невозможно работать в таких условиях!* — сокрушался Игорь. — *Чтобы успевать за современными технологиями, нужно делать игры со скоростью звука!*» Что верно, то верно. «Вивисектор», который в 2004 году казался вершиной научно-технического прогресса, в 2005-м уже был вынужден конкурировать с **Half-Life 2**, **F.E.A.R.**, **Quake 4** и другими супербизонами жанра.

На нынешней КРИ мы снова встретились с Игорем, и на этот раз он был настроен уже совсем по-другому. В этом году Action Forms старается успеть за гонкой технологий, и поэтому новая игра компании — хоррор-экшен под названием «Анабиоз: Сон разума» — выйдет буквально через полгода после официального анонса. То есть этой осенью.

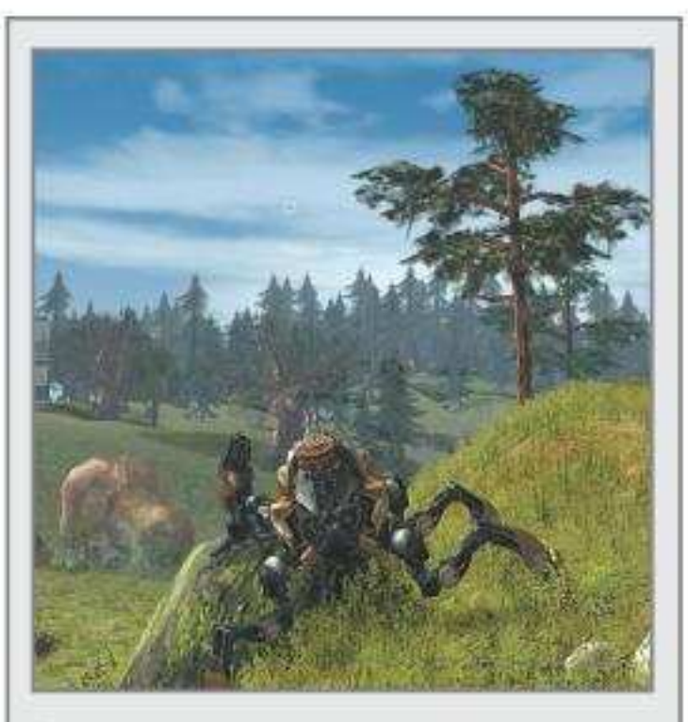
На выставке нам долго и со вкусом описывали местные технологии (игру показали лишь урывками). Буквально за несколько месяцев движок «Вивисектора» подвергся титаническим изменениям: в него добавились поддержка всех ныне модных эффектов (параллакс-мэппинг, реалистик-шэдоус и тому подобные шайтан-слова звучали от мсье Карева каждые тридцать секунд), крайне реалистичная анимация всего, что только можно анимировать, а также куда более серьезная игровая физика. Неудивительно, что жюри КРИ (в нем был и автор этих строк) наградило «Анабиоз» почетной медалью за лучшую технологию КРИ-2006.

Что же до самой игры в целом, то «Анабиоз» замышляется как классический «экшен-с-темными-коридорами» и всевозможными скриптовыми «пугалками». Синопсис следующий: 1968 год, советская полярная база «Полюс 21». Главный герой, отважный метеоролог Александр Нестеров, волею судеб обнаруживает во льдах атомный ледокол, пропавший без вести много лет назад. После короткого расследования выясняется, что когда-то давно на его борту разразилась нешуточная драма: после аварии члены экипажа внезапно начали мутировать и превращаться в потустороннее *нечто*, капитан пытался хоть как-то контролировать ситуацию, люди принялись стрелять друг в друга, и в итоге все закончилось чем-то ужасным.

Всего нам обещано несколько часов жуткого геймплея, позиционные перестрелки с умными и хитрыми монстрами, а также возможность узнать все подробности катастрофы при помощи вспышек-воспоминаний, которые будут то и дело бередить мозг главного героя. Что из всего этого получится — узнаем уже в октябре. – *А.К.*

Heavy Duty

ЖАНР: ТАКТИЧЕСКИЙ ЭКШЕН/СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛЛА
РАЗРАБОТЧИК: PRIMAL SOFTWARE
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА-ВЕСНА 2007 ГОДА



При минимальном увеличении мы видим планету из космоса с морями и континентами. При максимальном — вот это.

Помимо роскошных **Disciples III** и симпатичного «**Трудно быть богом**», на стенде «**Акеллы**» показывали еще и нечто весьма занимательное под названием **Heavy Duty**. Со стороны выглядит как непритязательная стратегия, но если присмотреться, оказывается тактическим экшеном невероятной глубины посыла.

Антураж: гигантские боевые роботы, десантники в бронекостюмах, лазеры-шмазеры и тому подобные классические признаки отдаленного будущего. Мы управляем небольшими группками шагающих бронемашин, указываем им точки следования, на-

значаем цели. По ходу действия выясняем, что при желании юнитами можно руководить самолично, как в каком-нибудь экшене от первого лица... Пока на экране неторопливо разворачивается сражение, кто-то из разработчиков за нашей спиной поясняет: *«Сейчас здесь все более-менее под контролем, однако в любой момент может прийти сообщение, что на другом конце планеты враги нанесли внезапный удар»*. Мы некоторое время смотрим куда-то вверх пустыми глазами: *«Планеты? Какой еще пла...»*

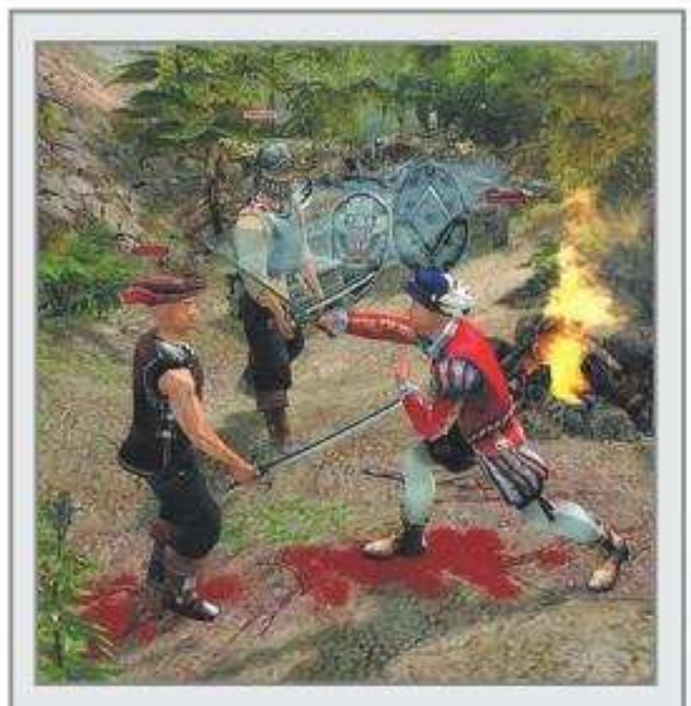
...И в эту самую секунду на мониторе происходит буквально следующее: камера резко поднимается вверх и устремляется куда-то под небеса. Шагающие роботы и бронедесантники стремительно уменьшаются в размерах — буквально через пару секунд они уже напоминают мелкую блошиную свору. Потом камера проходит облака, пролетает верхние слои атмосферы, а спустя еще несколько мгновений мы уже наблюдаем из космоса за вращением небольшой голубой планеты. Ничего себе фокус!

Тут же выясняется, что в подобных масштабах и заключается главная фишка игры. «Планета» — главное поле боя. Ее ландшафт можно изменять (взрывчаткой и прямыми попаданиями ракет) так, чтобы юнитам пришлось быстро реагировать на новую тактическую обстановку. В ее атмосфере можно организовать перехват вражеских десантных кораблей. Наконец, на ее поверхности можно строить и развивать базы, добывать ресурсы и заниматься прочей стратегической деятельностью.

К сожалению, все это пока только на словах. Кроме забавной технологии, в Heavy Duty смотреть пока не на что. Движок хоть и красив, но совсем не отлажен, конечные задачи туманны, геймплей непонятен. И тем не менее — заинтриговали. Так что со своей стороны мы обещаем следить за разработкой игры во все глаза. – *А.К.*

Трудно быть богом

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛЛА
РАЗРАБОТЧИК: BURUT CT
ДАТА ВЫХОДА: НАЧАЛО 2007 ГОДА



В том, как одеты местные гардемарины, чувствуются веяния всех мод, всех стран и всех эпох. Вернее сказать, чувствуется что-то очень странное.

С ролевыми играми в России всегда было туго. Все более-менее видные проекты прошлых лет — «**Князь**», «**Златогорье**», «**Пограничье**» — разрабатывались годами, подробно описывались прессой, смаковались фан-сайтами, а на выходе оказывались таким биогумусом, что не хочется даже вспоминать. Тем не менее попытки торжественно продолжаются. Например, на стенде «**Акеллы**» показывали играбельную версию RPG «**Трудно быть богом**» по мотивам одноименного романа сами-знаете-каких братьев.

Первое и самое стойкое впечатление: «Златогорье 3D». По шишкинским пейзажам — среди всех этих елочек, кустиков, домиков и плетеней с крынками — бродят мрачные *мущщины* в средневековых одеждах. При помощи нехитрых комбинаций «удар/блок» *мущщины* дерутся друг с другом холодным оружием, а главный *мущщина* (главгерой игры) умеет также взбираться на лошадь, ездить верхом и даже менять одежду. Специально по нашей просьбе разработчики одели его в крестьянские портки в комплекте с мушкетерской шляпой: получилось дико смешно. В общем, про геймплей в таких условиях лучше не рассказывать — все равно из происходящего на экране понять что-либо было невероятно сложно. Расскажем лучше о графике.

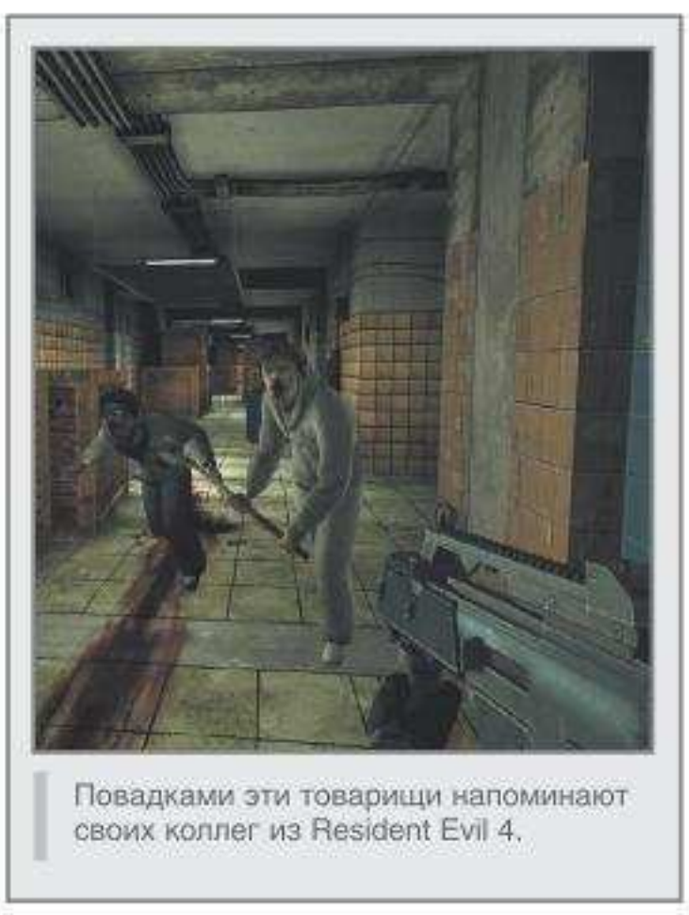
А она, надо сказать, весьма даже на уровне: все *мущщины* не испытывают недостатка в полигонах, елочки и кустики выглядят по последним требованиям 3D-моды, а приятные blur-эффекты добавляют в картинку эдакой сказочной атмосферности. Анимация, правда, пока оставляет желать, желать и еще раз желать, но к релизу разработчики обещают исправить ситуацию.

Помимо этого обещают сложную и разветвленную сюжетную линию, десятки NPC и тысячи строк диалогов, кучу параметров у персонажа (в том числе и такую экзотику, как «внешний вид» — от того, какая одежда болтается на теле вашего героя, будет зависит реакция людей на него)... Но сейчас понятно лишь, что совсем ничего не понятно, — игра может получиться как маленьким локально-жанровым шедевром, так и страшно даже сказать чем. Мы всей редакцией «Игромании» надеемся на первый вариант и поэтому наверняка еще вернемся к «Трудно быть богом» в ближайших номерах. – *А.К.*

Инстинкт

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: MD GAMES («НОВЫЙ ДИСК»)
РАЗРАБОТЧИК: NEWTONIC STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

Помните такую игру — **You are Empty**? Шутер родом с Украины, который показывали на КРИ-2004, а ныне благополучно забыли (*не забыли — ныне его тоже показывают на КРИ. — **Прим. ред.***)? Там еще были цыплята ростом со страуса и зомби-красноармейцы? Мы тоже толком не помним (и зачем было брать пример со **S.T.A.L.K.E.R.**?..), но шутер этот, как ни странно, еще жив и даже планирует выйти в этом году. Еще интереснее то, что из состава **Digital Spray Studios** (компания-разработчик) выделилась другая команда с новым проектом — «**Инстинкт**».



Повадками эти товарищи напоминают своих коллег из Resident Evil 4.

Это тоже шутер, но уже куда более приземленный, чем You are Empty. Мы играем за трех сотрудников ФСБ, заброшенных на секретную северокорейскую базу. Здесь проводились эксперименты над неким мутагенным вирусом, и в определенный момент эти эксперименты, как водится, вышли из-под контроля. Персонал базы живенько превратился в зомби, а для полного счастья сюда же нагрянули корейская мафия и спецназ. Так что противники у нас будут аж трех разновидностей.

Очень правильным сейчас будет вспомнить **Resident Evil 4** и **Far Cry** — и не только потому, что здесь опять фигурирует зловредный вирус. В определенный момент все трое героев заражаются вирусом (сходство номер два), а сами зомби выглядят так, как будто эмигрировали сюда из Resident Evil 4 (сходство номер три). Каждый герой наблюдает за происходящим со своей колокольни, общую же картину можно составить, только поиграв за каждого из них.

Игра разрабатывается всего лишь около года, поэтому в осенний релиз верится как-то с трудом. СНГ-шные шутеры обычно выходят года через три после анонса (*и оказываются потрясающей гадостью — **Прим. ред**). — И.В.*

Линия грез. Императоры иллюзий

ЖАНР: RPG/MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: НЕТ
РАЗРАБОТЧИК: DEEP GAMES
ДАТА ВЫХОДА: СЕРЕДИНА 2006 ГОДА

Уфимская компания **Deep Games** без шума и особой помпы показывала игру в редком для игровой индустрии жанре — гибрид обычной и онлайновой RPG. «**Линия грез. Императоры иллюзий**» сделаны по одноименной книге Сергея Лукьяненко, да еще с таким вниманием к деталям, что это даже немного пугает. Будьте уверены: если у Лукьяненко сказано, что главный герой долго-долго бежал по длинному-длинному мосту, в игре будет такой же длинный-длин-

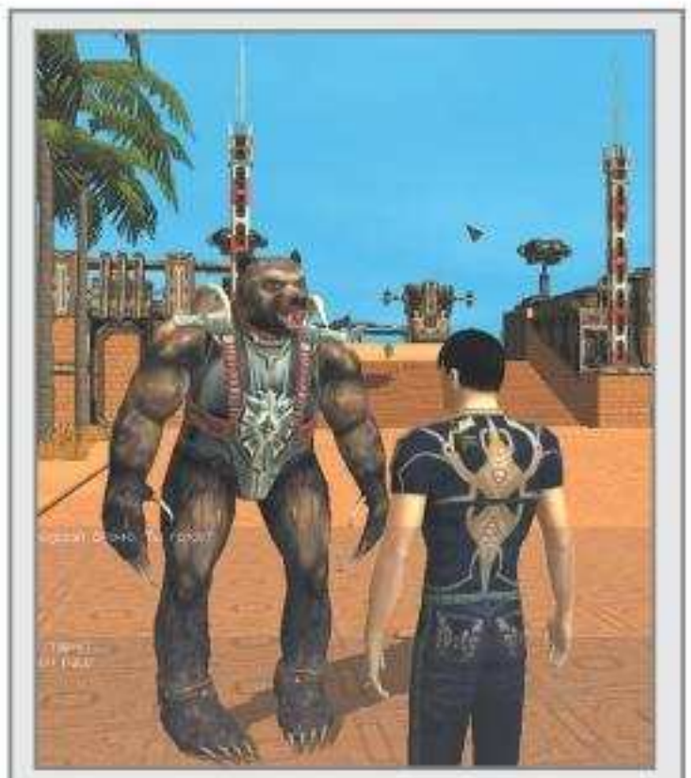
Игра начинается с того, что главного героя... убивают.

ный мост и по нему придется так же долго-долго бежать (привыкайте — карты здесь о-о-о-очень просторные). Вдаваться в сюжетные подробности не будем — те, кто читал книгу, и так все знают; те, кто не читал, все равно ни черта не поймут.

В одиночном режиме «Линия грез» ничем особенно не отличается от любой другой ролевой игры (отстреливаем монстров, набираем уровни, много болтаем), а вот в онлайне есть свои особенности, хоть и не особо значительные. Игровой мир состоит из множества планет, на каждой из них свои порядки. Если на планете сильная власть и стабильность, рассчитывать можно только на PvE. Если же там анархия, ждите PvP, причем весьма жесткого: при гибели игрока все вещи остаются на трупе. Базовых классов в «Линии грез» десять (есть даже такая экзотика, как археологи), максимальный уровень — 1024-й.

В онлайне игрокам дозволено объединяться в кланы и лиги. Кланы имеют собственные помещения, а их достижения фиксируются в рейтингах. В лиги же принимают по профессиональному признаку (только телохранителей, только пилотов и т.д.), и это открывает путь к специальным квестам.

Что же касается общего впечатления от игры, то... как-то это все тоскливо и безрадостно. Представьте себе бюджетный вариант **Star Wars: Knights of the Old Republic** — это и будет «Линия грез». — *И.В.*



Персонаж, запечатленный на скриншоте, принадлежит к гильдии «Превед, медвед». Шутка. А может, и не шутка.

Вторая мировая

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: 1С
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА

А вот и милые сердцу «тридцатьчетверки».

А бомбой в глаз?

*«Зато теперь можно сказать, что мы делали «**Вторую мировую**» столько же времени, сколько длилась настоящая Вторая мировая»*, — этими словами **Анатолий Субботин**, PR-менеджер компании **1С**, будто бы оправдывает новость о переносе самой ожидаемой отечественной стратегии на осень этого года. Из-под полы тем временем показывают саму виновницу торжества. Вообще-то на КРИ ее в этом году не выставляют, но для сотрудников «**Игромании**» сделали исключение.

Впечатления от двадцати минут игры в высшей степени странные. Столь короткого знакомства, конечно, недостаточно для окончательных выводов, но, как нам показалось, «Вторая мировая» это *очень хардкорный* проект — и понять, в чем его прелесть, не так-то просто. Картинка выглядит весьма средне, едва-едва на уровне современных стратегий. Но стоит прижать камеру к земле, как становится ясно, сколь огромную работу выполнили художники: модели техники отличаются внушительной детализацией, да и анимация не отстает — достаточно поглядеть на то, как действует расчет противотанковой пушки.

Побеждать здесь на удивление сложно. В показанной нам миссии по обороне железнодорожной станции игрок поставлен в столь невыгодные условия, что кажется, будто выжить вообще невозможно. В жиденькой сети окопов сидит примерно взвод пехотинцев, за их позициями — скромная противотанковая пушка. Немцы же бросают на нас около роты солдат при поддержке нескольких танков. Враг действует грамотно, атакует с разных направлений, заставляя игрока в суматохе перегруппировываться. Часть бойцов не выдерживает и панически отступает — ролевая система игры работает безупречно. Двигающееся навстречу подкрепление из десяти человек попадает под огонь танка, совершившего грамотный обходной маневр, и гибнет практически в полном составе.

«А может, это специальная миссия, где вообще победить невозможно?» — спрашиваем мы у **Александра Барышникова**, еще одного PR-менеджера компании 1С. Саша лишь отрицательно качает головой.

Стать героями «Второй мировой», людьми, готовыми в самых трудных условиях сдержать натиск врага, мы сможем уже осенью этого года — если, конечно, разработчики не решат делать свою игру столько же времени, сколько длилась холодная война. — *А.А.*

Комбат

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: GFI
РАЗРАБОТЧИК: GFI UA
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА

Не верьте тому, что происходит на этой картинке. Причем не верьте в лучшем смысле слова — в жизни «Комбат» куда зрелищнее.

Отправляясь на КРИ, мы дали себе обещание, что в этот раз о «**Комбате**» писать не будем. Игру эту мы уже видели, и не раз, интервью нам разработчики давали — в общем, можно спокойно ждать релиза, намеченного на осень сего года.

Но стоило вашему непокорному неслуге оказаться на стенде компании **GFI**, чтобы *«посмотреть пять минут»*, как все эти обещания пришлось мигом пересматривать. «Комбат» захватывает с первого же мига, захватывает благодаря своему потрясающему умению устраивать *шоу* редкого для стратегических игр масштаба. Игрок здесь *чувствует* себя на поле боя. Он вроде бы и полководец, который парит где-то в небесах, овеянный своими глобальными планами, но в то же самое время он здесь, рядом с застрявшими на минах танками, рядом с пехотой, попавшей под огонь пулеметчика, рядом с огромной линией окопов, которую пытаются сровнять с землей артиллерийским огнем. Играть в итоге хочется даже не ради какой-то там стратегии или хитрых тактических приемов, а

просто чтобы остаться в этой атмосфере непрекращающегося сражения — жестокого и в то же самое время очень красивого.

Внешне, как и полагается, игра выглядит красиво, детально и очень правдоподобно. Но в то же самое время разработчики не пренебрегают простыми и эффективными приемами — например, при артобстреле экран самым натуральным образом «встряхивается». — *А.А.*

You are Empty

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: DIGITAL SPRAY STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: НАДЕЕМСЯ — РАНЬШЕ СЛЕДУЮЩЕЙ КРИ

Метрополитен в этом городе запустят, само собой, к Первому мая.

У игровых журналистов есть такое понятие — *«усталость от игры»*. Год из года тебе обещают что-то потрясающее, кормят рассказами и коротенькими демо-вылазками в мир рабочей версии. Но воз, несмотря ни на что, остается где-то «там». Когда-то **You are Empty** была игрой, увидеть которую мы желали, наверное, больше всего на свете. Но прошли одна за другой аж три КРИ — и интерес к проекту заметно утих. Так что смотрели мы его, что называется, «в последнюю очередь».

Впрочем, у You are Empty нашлось чем нас удивить. Нет-нет-нет, антураж советского городка, где все — от последнего пенсионера и до первого секретаря — тронулись головой, никуда не делся. Однако геймплей... разработчики из **Digital Spray Studios**, похоже, идут пусть и неожиданной, но правильной дорогой. Сейчас игра больше всего напоминает **Serious Sam**. Главгерой удирает на машине, вокруг до боли знакомые деревенские дома, потом что-то идет не так, личный автотранспорт куда-то врезается — и вот мы в компании с верной двустволкой оказываемся в советской глубинке. Из глубинки тем временем уже выбираются похмельные сторожа, страусоподобные птицы, женщины-зомби и прочие члены партии. Словом, классическое мясо, пусть и в несколько меньших масштабах, чем в Serious Sam.

Еще одна схожесть с Serious Sam — геймплей, построенный на подборе тактик к каждому противнику. Например, упомянутые выше женщины-зомби, нанося удар, замирают на месте — в этот момент можно сделать шаг назад и безболезненно перенести встречу. И так почти со всеми обитателями игры.

Эгей, AGEIA!

О фирме **AGEIA** мы впервые услышали в начале прошлого года. Ее основателям первым пришла в голову простая, но такая неочевидная мысль: почему бы не создать железку, которая занималась бы исключительно обсчетом физики? Физические движки становятся все более и более сложными, им требуется все больше и больше ресурсов. Прецедент уже есть: в 90-х годах 3D-акселераторы, созданные для обсчета графики в играх, устроили маленькую революцию, а потом и вовсе поглотили стандартные видеокарты.

Технодемка AGEIA, которая будет поставляться вместе с ее физическими ускорителями, сделана, похоже, на базе игры CellFactor.

PhysX, физический ускоритель AGEIA, похож на обычную видеокарту (такая же плата с кулером), разве что размером поменьше. Поддержка PhysX уже есть во многих играх, в том числе **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, **Unreal Tournament 2007**, **Sacred II** и **Rise of Nations: Rise of Legends**. На КРИ у AGEIA был собственный стенд, где показывали шикарную технодемку, которая будет поставляться в комплекте с карточкой. Она представляла из себя небольшой уровень, под завязку забитый ящиками, бочками, трубами и бог знает чем еще. Один выстрел — и все это дело разлетается в разные стороны на десятки метров, крошится, ломается, так и норовя заехать осколком вам в лоб. Посетители и участники выставки подходили к стенду, впадали в катарсис и потом еще долго-долго не могли прийти в себя. Чего скрывать — выглядит это невероятно впечатляюще, но в реальных играх такого пока нет и в помине (см. Ghost Recon: Advanced Warfighter). Здесь же, на КРИ, был подписан контракт о лицензировании технологии AGEIA для игр **«Параграф 78»** и **«Адреналин 2: Час пик»**. — *И.В.*

ЧудоСар

Знаете, пример **AGEIA** (см. наш рассказ совсем рядом) очень показателен — ведь он доказывает, что сегодня можно выдумать что-нибудь дерзкое, необычное и при этом не обанкротиться. Еще совсем недавно мы всем человечеством дружно крутили пальцами у висков, считали «Агейю» компанией-однодневкой, а ее идею запихнуть в недра компьютера физический ускоритель называли бредовой. А **PhysX** тем временем почти уже добрался до рынка…

На КРИ-2006 мы познакомились с **RuCap**, еще одной компанией-новичком с дерзкой идеей в руках. Речь в этот раз идет о необычной технологии создания по-настоящему трехмерного изображения в играх и прочих компьютерных программах. Дело в том, что в жизни два человеческих глаза смотрят на один и тот же предмет под разными углами — и это позволяет оценивать расстояние, придавая тому, что мы видим, глубину. А вот у монитора компьютера есть один большой недостаток: все, что изображено на нем, оказывается для смотрящего на одном и том же расстоянии — на расстоянии тех десятков сантиметров, которые отделяют его от экрана.

Решить эту проблему уже несколько лет пытаются с помощью шлемов виртуальной реальности — громоздких устройств, в которых картинка для каждого глаза формируется с помощью индивидуального дисплея. К сожалению, эти «шляпы» так и не стали популярными — слишком дорого, да и единого стандарта нет.

Ну а «рукэповцы» тем временем предлагают нам более изящное решение. Представьте, что вы смотрите на улицу через окно. Становится ли изображение «плоским»? Нет — ведь ваш взгляд, как и прежде, фокусируется на предметах, которые находятся за стеклом. По схожему принципу действует и технология **Wideglance**. С помощью специальных датчиков определяется взаимное расположение плоскости экрана и смотрящего на него зрителя, после чего изображение выстраивается таким образом, чтобы глаза могли смотреть на игровой мир как бы «через окно», в роли которого выступает дисплей. Работает это на практически любых устройствах — даже на мобильных телефонах.

Главное преимущество Wideglance — дешевизна (устройство оценивается всего в $200) и простота. С другой стороны, как и шлемы виртуальной реальности, это будет технология для одиночек — посторонние увидят на экране лишь очень сильно искаженное изображение. Плюс многое еще зависит от того, смогут ли «рукэповцы» быстро договориться с разработчиками об адаптации их игр для технологии Wideglance — ведь без подобной поддержки не выживет даже самая гениальная идея. — *А.А.*

Вообще же про You are Empty можно сказать следующее: ну выпускайте же скорей! Еще одного года ожидания мы не вытерпим. Особенно учитывая то, что **Serious Sam 2** оказался откровенно слабым проектом, а больше подобных игр не наблюдается. — *А.А.*

Maelstrom

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: KDV GAMES
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ-ЗИМА 2006 ГОДА

А вы говорите, ксенофобия...

Пришелец молится своему инопланетному богу.

Выходя из секретной комнатки на стенде **KDV Games**, где журналистам показывали стратегический проект **Maelstrom**, ловишь себя на простой мысли: «*Бог мой, они скопировали всех самых ярких представителей жанра*». **Starcraft + Warcraft + «Периметр»** — вся компания в сборе. Впрочем, ничего плохого в этом нет — в нашем мире клонирование не сказать чтобы особо порицается.

Начнем с предыстории. 2040 год, Земля. Терроризм побежден, экологическая катастрофа успешно завершена, ну а сейчас в самом разгаре гражданская война. С одной стороны — мегакорпорация Ascension Industries, по совместительству самая продвинутая раса в игре. Юниты-трансформеры, здания, способные в любой момент «свернуться» в небольшую машину и уехать в далекие края, технологии, позволяющие менять ландшафт одним мановением мыши. Противостоят торгашам The Revenants — ошметки американской армии во главе с генералом Бьюкэном, знатным противником капитализма. По мнению официального пресс-релиза, «ревенанты» — видные мастера диверсионной войны, любители засадить нож в спину. Но по нашим впечатлениям повстанцы больше всего похожи на «людей» из любой фантастической стратегии — типичные середняки без сильных и слабых сторон. Но повторимся — мы видели игру совсем недолго и можем ошибаться.

Одной гражданской войной сюжет Maelstrom не ограничится. Людишки поругаются между собой, подерутся и, скорее всего, помирятся, чтобы единым фронтом выступить против новой угрозы — водоплавающих инопланетян, которые аккурат в 2040 году собираются прописаться на Земле. Пришельцы чем-то похожи на зергов из Starcraft — минимум техники и повсеместное использование биотехнологий. Заняв приглянувшийся клочок земли, алиены тут же начинают его затапливать. Им, понимаете ли, так комфортнее — юниты, попав в воду, увеличивают характеристики и начинают регенерировать здоровье. Техника же людей, наоборот, ржавеет и сражается из рук вон плохо. Поэтому часть миссий в Maelstrom будет построена именно на борьбе стихий: пришельцы изо всех сил пытаются затопить сухопутных соседей снизу, те же матерятся, вызывают сантехников со штурмовыми винтовками, строят дамбы, замораживают водоемы и так далее. В общем, терраформинг, которому в «Периметре» так и не нашлось должного применения, здесь разворачивается на полную мощь. Плюс добавьте неплохую для стратегии физику, погодные эффекты и очень реалистичную симуляцию воды — в Maelstrom любой желающий запросто сможет отгрохать рукотворную реку.

Для тех, кто утомится от долгих стратегически-землеройных будней, заготовлен экшен-режим, очень похожий на прямое управление юнитами из стратегии «**В тылу врага**». Выбираем на поле боя танчик покрепче, нажимаем кнопочку — и берем его под свой контроль. В отличие от «В тылу врага» в Maelstrom этот режим вряд ли станет популярен — все-таки масштаб сражений несколько иной и вряд ли игрок сможет надолго отвлекаться от руководства свалкой. Разве только в специальных миссиях? — *А.А.*

Империя превыше всего

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛЛА
РАЗРАБОТЧИК: ICEHILL
ДАТА ВЫХОДА: НАЧАЛО 2007 ГОДА

Главная фишка игры в том, что для каждого типа монстров надо подбирать свою тактику боя. Вот этих паучков, например, можно взять только тяжелой артиллерией.

Пиротехнические эффекты в «Империи» уже на сегодняшний день выглядят неплохо. Чего не скажешь о моделях персонажей.

Не секрет, что сегодня в отечественной игровой индустрии модно делать игры по мотивам популярных произведений. Длинные руки разработчиков уже дотянулись до таких книг, как «Ночной дозор», «Трудно быть богом» и «Завтра война». Так что нет ничего удивительного в том, что граждане из **IceHill** тоже решили внести в это дело свою лепту, изваяв что-нибудь «по мотивам». Например, игру на основе популярной серии «**Империя превыше всего**» Ника Перумова, в которую на сегодняшний день входят две книги — «**Череп на рукаве**» и «**Череп в небесах**». Однако по неизвестным причинам мэтр отечественной фантастики заартачился и не только отказался от участия в создании игры, но и наложил вето на использование его сюжета. Впрочем, товарищей из IceHill это не смутило. Они придумали другой сюжет, вылепили не перумовских персонажей, но при этом создали вселенную, почти на сто процентов похожую на ту, что выдумал Ник Перумов. Если вы читали книгу «Империя превыше всего», то легко узнаете названия планет, монстров etc. Хотя разработчики упорно утверждают, что все совпадения случайны...

Собственно, на КРИ нам показали не финальную версию «Империи», а некий аркадный вариант, где надо было управлять группой солдат, бегать в их шкуре по огромной карте и отправлять на тот свет разных чудищ, в безумных количествах прущих со всех сторон. Весь балаган отчаянно напомнил тот же **Alien Shooter** или **Crimsonland**. Создатели «Империи» сразу нас предупредили, что сделали аркаду только для того, чтобы показать графику и физику игры, а вот в «нормальной» версии геймплей, дескать, будет ядерной смесью **Warhammer 40 000: Dawn of War** и **Z**. Там нам предстоит управлять взводами солдат, здания не строить, а захватывать вражеские и уже в них производить юнитов. Кроме того, обещано полноценное развитие героев по типу **Warcraft III**, благодаря чему мы сможем изучить разные смертоносные умения вроде орбитальной бомбардировки. Но, повторимся, это все обещания, а на КРИ мы видели незамысловатую аркаду с посредственной графикой. Конечно, до релиза игре еще далеко, но увиденная версия ничем не поразила — угловатые модельки бойцов, слабая детализация уровней и персонажей,

да и спецэффекты пока довольно среднего качества. Справедливости ради отметим, что уже сегодня вполне прилично смотрится вода, а новый физический движок PhysX от AGEIA изрядно добавляет веселья: кругом постоянно разлетаются в разные стороны бочки, с грохотом разваливаются на части дома, а от взрыва гранат наши подопечные с энтузиазмом улетают в голубые дали, теряя по пути каски и шапки.

Но в целом «Империя превыше всего» пока не производит сильного впечатления. Возможно, виной тому привезенная на КРИ неполноценная версия, а может быть — и реальные недочеты графики, которая, как ни крути, нуждается в серьезной доработке. Впрочем, не будем торопиться с окончательными выводами. – *С.Ч.*

Дневной дозор

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: НОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИКИ: NIVAL INTERACTIVE И TARGEM STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ ЛЕТА — ОСЕНЬ 2006 ГОДА

А как знакомы лица!

Вышедший в прошлом году «**Ночной дозор**» оказался не то чтобы плохим, но каким-то пресным развлечением — как говорится, без изюминки. Построенная на движке от «**Операции Silent Storm**» игра предлагала нам побыть некоторое время бойцами Ночного дозора, чтобы в хвост и в гриву чехвостить заклятых врагов — адептов темной стороны. И вот теперь, господа, грядет время, когда нам предстоит развернуться на 180 градусов и поступить на службу к темным Иным — в «**Дневной дозор**».

На выставке всем страждущим была показана уже рабочая и относительно завершенная версия игры, по которой вполне можно судить о том, что ждет нас в финальном релизе. Итак, нам предстоит влезть в шкуру оперативницы Дневного дозора Анны и стучать по чайнику не только светлым иным, но и темным, ибо ближе к концу шоу главная героиня разругается с товарищами по дозору и развернет против них настоящие боевые действия.

Если вы играли в «Ночной дозор», то помните, что там мы путешествовали только одним героем, а остальные персонажи вступали в группу лишь по велению сюжета. Теперь все иначе. Каждая миссия начинается в неком баре, где ночь напролет зависают темные Иные и где вы в любой момент можете нанять приглянувшегося бойца. Каждый персонаж обладает не только своими сильными и слабыми сторонами, так что к выбору группы надо будет подходить ответственно.

Кроме того, разработчики обещают добавить такую фишку, как переодевание главной героини. В продемонстрированной на КРИ версии Аня могла выбирать из десятка нарядов, которые, что интересно, не только меняют ее внешний вид, но также увеличивают характеристики и даже влияют на отношение к ней других персонажей.

При всем при этом собственно геймплей изменился мало. Мы снова продвигаемся по московским (и не только) улицам, выполняя всяческие задания и отправляя в мир иной врагов с помощью обширного арсенала заклинаний. Надо сказать, разработчики показали воистину разрушительные заклятия, достойные темных Иных — тут вам и вызов монстров, и всякие огненные ливни, и другие не менее впечатляющие фейерверки. Плюс ко всему — уникальная возможность темных использовать в своих мерзких целях обычных людей. Например, в любой момент можно активировать специальное заклинание, благодаря чему враги сначала будут атаковать мирных жителей и только потом набросятся на вас.

Судя по тому, что мы видели, «Дневной дозор» может получиться вполне симпатичной игрой. Недурственная графика (серьезно доработанный и улучшенный движок «Операции Silent Storm»), яркие заклинания, возможность нанимать новых бойцов — всего этого вполне достаточно, чтобы поклонники «Дозоров» без сожаления отдали свой кровно заработанный рубль за эту игру. – *С.Ч.*

Выбор большой, а податься некуда

От нынешней КРИ мы, признаться, ничего особо не ждали, поэтому основное внимание планировалось уделить лекциям. Благо интересных докладов должно было быть в избытке. Полный список и описания лекций вы можете посмотреть на сайте ***http://kriconf.ru*** (к моменту выхода журнала там наверняка появятся и аудиозаписи), мы же пробежимся по самому главному.

Бенуа Сокаль вместо лекции провел повторную презентацию Paradise.

В первый день (7 апреля) по-настоящему интересных докладов не было, так что его мы с чистой совестью пропустим. Зато на второй день в расписании было запланировано столько всего, что глаза разбегались от изобилия. И тут начались сюрпризы. **Бенуа Сокаль** вместо лекции повторил презентацию, на которой мы уже были накануне, а **Джейсон Холтман** из **Valve Software** попросту не приехал (он пошел за российской визой за два дня до отъезда). Другие лекции представляли куда меньший интерес хотя бы потому, что там выступали по большей части наши родные девелоперы, которых мы и так знаем как облупленных. Лучшая лекция была у Павла Нечаева и Сергея Климова из snowball.ru — «Как убить плохого игрового журналиста». Доклад получился забавным и интересным, обязательно скачайте и послушайте, если будет возможность. Выступал и **Андрей «КранК» Кузьмин**, из лекции которого, как обычно, никто ничего не понял, но все прониклись.

В последний день, 9 апреля, самые значимые лекции были у **Кевина Бахуса** (нынешний руководитель **Nival Interactive**, в прошлом — один из топ-менеджеров **Microsoft**, отвечавших за проект Xbox) и **Николая Барышникова** (глава отдела продвижения и лицензирования фирмы **1С**). Выступление Бахуса, вопреки ожиданиям, оказалось довольно скучным — он всего лишь рассказал о том, что из себя представляет сейчас Nival и чем он должен стать в ближайшем будущем. Единственная деталь, которая вас может заинтересовать: американской пропиской «Нивал» обзавелся не для того чтобы перевести за рубеж капиталы и оставить тут всех у разбитого корыта, а для того чтобы было проще работать с западными партнерами. Очевидно, что когда люди живут в разных полушариях и говорят на разных языках, найти общий язык им гораздо сложнее. В США будет сосредоточено только руководство и не более 10% персонала компании, производственные мощности останутся здесь, в России.

Слушать Барышникова было гораздо интереснее. Для тех, кто не в курсе: вот уже много лет этот человек занимается покупкой прав на издание западных игр в России, именно благодаря ему мы имеем возможность играть в такие мегахиты, как **DOOM 3**, **Quake 4** и **Fable: The Lost Chapters** на русском языке. Николай рассказал о том, с какими трудностями приходится сталкиваться нашим издателям при работе с западными компаниями. Сказать, что это немыслимо сложно, — значит, не сказать ничего. Такое ощущение, что в игровой индустрии (как, впрочем, и в любом бизнесе) все только и думают, как бы кинуть или подставить друг друга. — *И.В.*

Их никто не услышал?

Как правильно раскрутить компьютерную игру? О, казалось бы, это очень просто. Для начала стоит ознакомиться с самим «предметом», трезво оценить его шансы. Громкий ли перед нами хит? Или типичный середнячок, который можно сделать чуть лучше с помощью ненавязчивого пиара? А может, жуткий проходняк, работу с которым стоит начинать не с общения с прессой, а с принятия экстренных мер по повышению качества (да-да, к качеству продвигаемых проектов пиарщики и маркетологи могут — и должны! — иметь самое непосредственное отношение)?

Следом прикидываем свои возможности — сколько публикаций удастся получить в прессе, на какие мероприятия хватит бюджета — и начинаем писать медиаплан: вот здесь интервью в одном журнале, тут — конкурс в другом, а там — специальное мероприятие для непрофильных изданий. Плюс планируем нескучные новостные поводы каждый месяц. Плюс придумываем, каким образом можно произвести на прессу и потенциальных игроков лучшее впечатление. Плюс ищем оригинальные ходы и приемы. Плюс не забываем и про работу с аудиторией — организацию фокус-групп, сбор отзывов и передачу их разработчикам. Следуя этим, казалось бы, простым правилам, можно добиться того, что публика к выходу проекта будет и знать о нем и, возможно, ждать его.

Но не все так просто в датском королевстве. Нам в «**Игромании**» каждый день приходится работать с пиарщиками отечественных компаний — и с сожалением отметим, что профессионалов среди них достаточно мало. Поэтому нет ничего удивительного в том, что на КРИ 2006 огромное количество лекций оказалось посвящено именно связям с общественностью. Восьмого апреля, например, можно было вообще практически не вылезать из зала «Сатурн». Сначала **Евгений Малеев** и **Лариса Нуретдинова** (**Nival Interactive**) прочли лекцию «Внимание прессы: дешево и сердито», в которой рассказывалось о том, как раскрутить свой проект в том случае, если у вас практически нет ресурсов — ни громкого имени, ни большого бюджета, ни прочих важных вещей. Причем закончилось выступление рекламой нового проекта компании — так что без наглядных примеров, как мы видим, не обошлось.

Буквально через час в бой вступила тяжелая артиллерия в лице пиарщиков компании **1С** — **Анатолия Субботина** и **Алексея Артеменко**. Они рассказали о том, как правильно готовиться к крупным выставкам, и провели обзор отечественных игровых сайтов — с настолько меткими и объективными характеристиками, что мы даже немного расстроились отсутствию рассказа о бумажной прессе.

Поправить ситуацию взялись **Павел Нечаев**, **Александр Суслов** и **Сергей Климов** (**snowball.ru**) со своей лекцией «Как убить плохого игрового журналиста». За очень злобным названием скрывался очень толковый рассказ о том, какие просчеты в своей работе совершают некоторые игровые журналисты и как с этим бороться.

Ну а вместо итоговой черты всех ждал балаган-перформанс в исполнении нашего лучшего друга **Олега Ставицкого**, который попытался донести до публики мысль о том, что существующие отношения между прессой и издателями игр пора менять...

...но, увы, не получилось. И дело даже не в том, что Олег скомкал свое выступление, быстро превратив его в спор с аудиторией. «Сноуболловцы» на своей лекции попросили игровых журналистов поднять руки — и в воздух взметнулось штук пятнадцать ладоней. Пиарщиков же в зале оказалось то ли два, то ли три человека. Нечто похожее творилось и на всех остальных лекциях.

Да, мы, конечно, помним и про стенды, на которых надо было дежурить, и про прессу, жаждущую посмотреть новинки, и про море посетителей, нуждающихся в хлебе и зрелищах, и том, чем все это можно запить. Помним и то, что почти все выступления были рассчитаны больше на новичков, чем на профессионалов своего дела. Но вот ведь удивительный факт. Автор этих строк обратился к пиарщице крупной игровой компании с просьбой рассказать, что же они показывают новенького. «*Подожди здесь, на лестнице, я вернусь через пять минут*», — последовал ответ. Ждать пришлось почти полчаса, после чего, плюнув на все, ваш непокорный неслуга просто отправился на стенд конкурентов — благо там с обслуживанием было получше. Это «занятость на стенде»? Это «работа профессионала»?

Впрочем, мы надеемся, что среди новичков, которых на выступлениях как раз было достаточно, найдутся и те, кто завтра будет продвигать отечественные игры. Благо часть базовых знаний они уже получили. — *А.А.*

Алексей Артеменко, 1С: «А кто не будет меня слушать, того я... ну вы поняли, да?»

Акелла

DAUNTLESS
38 БОЕВЫХ САМОЛЕТОВ, ПОЛНОСТЬЮ ИДЕНТИЧНЫХ ИСТОРИЧЕСКИМ ПРОТОТИПАМ: ОТ МЕЛЬЧАЙШИХ ДЕТАЛЕЙ КАБИНЫ ДО КРОШЕЧНЫХ ЗАКЛЕПОК НА КРЫЛЬЯХ

DEVASTATOR
18 МИССИЙ, ДЕЙСТВИЕ КОТОРЫХ ПРОИСХОДИТ В РАЗЛИЧНЫХ УГОЛКАХ ЗЕМЛИ: В АНГЛИИ ГЕРМАНИИ, ФРАНЦИИ, МАРОККО, НА ЯПОНСКОМ ОСТРОВЕ ОКИНАВА

FW-190A
САМОЛЕТЫ ОЧЕНЬ ПРОСТЫ В УПРАВЛЕНИИ – ВЫ НЕ ПОЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ БЕСПОМОЩНЫМ, ВПЕРВЫЕ ОКАЗАВШИСЬ В ГУЩЕ СОБЫТИЙ

P-51D MUSTANG
ВЫ БУДЕТЕ ЛЕТАТЬ В СОСТАВЕ ЭСКАДРИЛЬИ, ОТДАВАЯ КОМАНДЫ ВЕДОМЫМ ПИЛОТАМ

F4U CORSAIR
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 16 ИГРОКОВ

Blazing Angels™: Squadrons of WWII

АНГЕЛЫ СМЕРТИ

АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

UBISOFT
www.blazing-angels.com

Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!

© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

«Они» о КРИ

Скажите, кто самые значимые гости на КРИ-2006? Нет, вовсе не девушки-«эльфийки» со стенда «Нивал» — хотя мы бы лично с радостью отдали им пальму первенства. Самые важные гости — это представители нашей (и не только) игровой индустрии. В этот раз «**Игромания**» решила пойти на маленький эксперимент и спросить: что же им понравилось в КРИ-2006? И что наоборот — расстроило, огорчило, вызвало раздражение.

Итак...

АЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВ

«Бука», генеральный директор

Что понравилось:

Год от года КРИ становится спокойней, профессиональней. Лекции все «проблемней», рассказывается больше о практике решения разных вопросов. То, что такое мероприятие есть — огромный плюс, оно действительно очень способствует росту профессионализма в индустрии.

Понравилось и появление business lounge — это позволяло свободнее общаться и дало большему количеству компаний возможность показать себя.

А еще очень порадовал фильм «Документальная DEVерсия».

Что не понравилось:

Я, например, увидел только один действительно классный проект, о котором не знал до КРИ.

ЯН УДРАС

NIKITA, руководитель отдела PR и рекламы

Что понравилось:

По сравнению с прошлым годом на КРИ собралось несравнимо больше гостей. Отрадно, что главное игровое мероприятие года, а значит, и индустрия, привлекает новых почитателей.

Что не понравилось:

К сожалению, с каждым годом на КРИ все меньше проектов, которые действительно развивают российский игростроей.

НИКОЛАЙ БАРЫШНИКОВ

1С, руководитель отдела лицензирования и продвижения

Что понравилось:

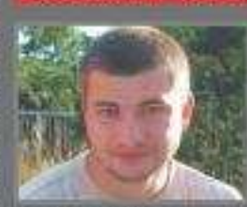
КРИ 2006 стала намного больше, одних только стендов было «миллион». Порадовало качество лекций — с каждым годом они становятся интереснее, появляется больше иностранных докладчиков. Очень позабавил фильм KranX Productions о прошлой КРИ — теперь хоть можно родственникам показать, чем мы тут все занимаемся. А то они до сих пор думают, что мы в «Тетрис» на работе целыми днями гоняем...

Что не понравилось:

Booth babes на КРИ-2005 были симпатичнее. Но барышня на нашем стенде как всегда оказалась на высоте, это даже не обсуждается.

Также не очень радует отсутствие полноценного международного статуса КРИ. Думаю, организаторам надо бы поработать в этом направлении. Ведь, реально, КРИ — второе крупнейшее мероприятие после американской GDC. Европейская и австралийские GDC — меньше.

ВИТАЛИЙ ШУТОВ



GFI, директор по PC-разработкам

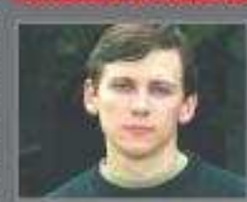
Что понравилось:

Понравилось появление business lounge, понравилось то, что мероприятие стало больше и что уровень игр, представленных на ярмарке проектов, стал значительно выше.

Что не понравилось:

Не понравились толпы голых, прошу прощения, баб, не понравился низкий профессиональный уровень и вторичность многих выступлений, не понравилось то, что большинство выставлявшихся в этот раз проектов не вызвало никаких положительных ярких эмоций.

АНТОН ЮДИНЦЕВ



Gaijin Interactive, генеральный директор

Что понравилось:

КРИ становится лучше с каждым разом. Высокий профессионализм организаторов, интересные лекции, новые проекты и команды. Спокойная и дружественная обстановка, практически полное отсутствие посторонних людей.

Что не понравилось:

Часть посетителей просто не знала о существовании еще одного зала business lounge. Да и людей было так много, что они с трудом помещались в аудитории и на некоторых лекциях — организаторам стоит задуматься о дальнейшем увеличении территорий.

ГРИГОРИЙ ГРИГОРЯН

Geleos, генеральный директор

Что понравилось:

Все. Особенно стоит отметить business lounge — наконец-то появилось место, где можно спокойно провести встречу.

Что не понравилось:

Жаль, что на выставке было представлено слишком мало компаний-аутсорсеров. Ребята, выходите из тени!

СЕРГЕЙ КЛИМОВ

Snowball.ru, генеральный продюсер

Что понравилось:

Новые лица в индустрии.

Что не понравилось:

Отсутствие фокуса на вопросах работы с текстом, с актерами. Нам с вами повезло родиться в стране с невероятным литературным наследием — и тем не менее большинство российских игр выходит с ужасными диалогами, с проблемным озвучением, с банальными, идиотскими сюжетами. Технология и дизайн — это хорошо, но этого недостаточно.

Почему бы не отметить авторов лучшего российского сценария? Почему не выделить звукорежиссера, собравшего лучший актерский состав, вложившего душу в запись на студии? Или талантливого игрового писателя?

Но очень надеюсь, что в следующем году мы увидим новые номинации!

ФРЕДЕРИК ЛИНДГРЕН

Paradox Interactive, вице-президент

Что понравилось:

Heroes of Might and Magic 5 от компании «Нивал» выглядят просто великолепно!

Что не понравилось:

Почти все лекции и презентации были на русском, что затрудняло мое ознакомление с ними, — а ведь было очень много чего интересного.

ДМИТРИЙ БУРКОВСКИЙ

«Новый Диск», руководитель игрового направления

Что понравилось:

Возможность пообщаться с теми, кого не видел уже, наверное, несколько лет. Очень удобно, но выматывает сильно. Особенно учитывая то, что КРИ проходит в выходные.

Что не понравилось:

Как обычно, не удалось встретиться со всеми, с кем хотелось бы. Ну и общая суматоха — даже не знаю, что происходило на нашем стенде, бывал там от силы пару раз в день. Но видел «нашу» Лару Крофт — понравилась.

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

KranX Productions, директор лицензионного направления

Что понравилось:

Семинар, посвященный casual-играм. Приятные, расслабленные люди шутили, улыбались и открыто делились бизнес-опытом. На фоне цветущей пышным цветом паранойи и общей стратегии неразглашения информации они выглядели оазисом спокойствия и умиротворенности. Субъективно это была, пожалуй, самая ценная для меня КРИ — я четко понял, что отныне и навсегда буду отдавать предпочтение продюсированию «казуальных», то есть массовых продуктов.

Что не понравилось:

Отечественные проекты вгоняют в какой-то экзистенциальный ступор. Анонсировано совершенно непристойное количество игрошлака. Кто все это будет потреблять, как это будет продаваться и что станет с нашим многострадальным рынком, после того как его наводнят все эти помои? Вообще, не очень понятно, сколько терпения осталось у потребителя — на КРИ всерьез обсуждались маркетинг, пиар и прочие технологии, способные заставить игроков бойко скупать товар. Но при растущей роли маркетинга качество самих проектов драматически падает. Ключевые слова: «быстро» и «дешево».

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2005 ГОДА

ТЕПЕРЬ: ВОЙНА НА МОРЕ, НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ, НОВЫЕ РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ И ПОЛНОЦЕННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ - СОТНИ ЧАСОВ ИНТЕНСИВНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ!

ACT OF WAR

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИЗМЕНА

Act of War: High Treason © 2006 Atari, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc. All trademarks are the property of their respective owners. © 2006 «GFI». All rights reserved. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

Розничная продажа в магазинах *М.видео*

«Игромания» о КРИ–2006

Александр Кузьменко

Главный редактор

Наблюдая за КРИ с самого ее зарождения (конец марта-2003, обшарпанные аудитории МГУ, люди с непонятными выражениями на лице, КранК и Орловский в очереди за едой в студенческий ларек) до ее текущего состояния, могу сказать: мероприятие определенно выросло.

Что смущает: КРИ становится все менее интересна нам, прессе. КРИ-2006 в этом плане показательна: новых анонсов совсем немного, сюрпризов — пересчитать по пальцам, откровений — ровно ноль. Нет, конечно, нам дико интересно наблюдать за всевозможными инсайдерскими движениями, но уже из чисто профессионального любопытства. О новых дистрибьюторских планах издательства X или сложностях, возникающих при переговорах о лицензировании западных продуктов, в журнале не напишешь. Хотя бы потому, что все эти процессы банально неинтересны большинству нормальных людей.

На Западе для всех нормальных людей существует E3, а для инсайдеров индустрии — Game Developers Conference. Так вот КРИ — это наш GDC, а вот собственного E3 у нас, по сути, нет. То есть не было до последнего времени.

Когда писался этот текст, от компании DTF (организатора КРИ) пришел пресс-релиз. Он гласит: 4-5 ноября в Москве, на территории ВВЦ, пройдет ПЕРВАЯ в России выставка электронных интерактивных развлечений «**ИгроМир-2006**». Туда, в отличие от КРИ, будут пускать абсолютно всех желающих. Там не будут возбраняться шоу и шумные промо-акции. Наконец, там можно будет *нормально поиграть* во все ожидаемые российские игры (а не посмотреть технодемо под комментарии младшего помощника старшего программиста проекта).

Что же до КРИ... Если у «ИгроМира» все будет хорошо, то КРИ наконец-то станет тем, чем она по идее и должна быть. Всесоюзным слетом игроразработчиков: от игроразработчиков и для игроразработчиков.

Игорь Варнавский

Выпускающий редактор

Устроителям КРИ надо отдать должное: в этом году выставка была организована гораздо лучше, чем в прошлом. Лишних людей практически не было (охрана отсекала их еще на входе), шумных стендов тоже. Стендовых девушек на сей раз одели скромнее, стриптиз был такой, что его никто не видел, обстановка стала более рабочей. Одна беда — смотреть было толком не на что.

Сильно сказывалось отсутствие заметных селебрити. В 2004 году на КРИ отжигали **Том Холл** и **Джон Ромеро**. В 2005 году звезды были уже помельче — **Ричард «Levelord» Грей** и **Джош Сойер**. На публике они особо не светились, но рассказывали интересно. В этом году приехали **Кевин Бахус** и **Бенуа Сокаль**. Эти товарищи уже и зажигать не зажигали, так еще и рассказать ничего дельного не смогли. Сокаль, по меткому замечанию Андрея Александрова, вообще оказался обычным французским дедом. Представьте себе — хоть и французским, но все-таки дедом.

Андрей Александров

Редактор игрового раздела

Первое, очень сильное, но необдуманное впечатление от нынешней КРИ было таким: *«Да они загубили выставку! Да все это в разы скучнее, чем в прошлые годы! Агрррх!»*. И коллеги, надо сказать, со мной тогда во многом согласились. Для нас, прессы, КРИ-2006 оказалась заметно скучнее, чем ее сестренки 2003-2005 гг. И подтверждение тому — весь этот материал, который несмотря на всю свою размашистость, заметно скромнее прошлых.

Но знаете, друзья, в чем закавыка? Конференция разработчиков игр никогда ведь и не задумывалась как шоу, где бы развлекали прессу, игроков и прочий залетный люд. Элементы *выставки* — все эти конкурсы, огромные стенды с шумными показами, массовая раздача сувениров и демонстрация нанятых в ближайшем агентстве девушек-стендисток — ей пришлось водрузить на себя поневоле. Шоу как воздух было нужно российским издателям и геймерам — КРИ же пока единственное серьезное и стабильное игровое мероприятие в нашей стране. Вот и пришлось отдуваться за всех сразу.

В этом году конференция, наконец, стала превращаться в саму себя: более спокойная, с нормальным пропускным режимом и огромным количеством мероприятий, полезных именно разработчикам. Шоу-элементы пока остались, но уже в значительно меньших количествах.

Завтра же, несомненно, будет лучше, чем вчера. На нашем «**Новостном меридиане**» появилась новая зарубка — 4-5 ноября сего года, ВВЦ. Именно там пройдет «**ИгроМир-2006**» — самая настоящая российская игровая выставка. С шумной толпой, показами, презентациями, конкурсами и всем-всем-всем, что так любит обычный играющий народ. Ну а Конференцию разработчиков игр хочется поздравить с избавлением от этого бремени.

P.S. Посмотрели мы с господином Кузьменко тексты друг друга и поняли, что, по сути, написали одно и то же. Хороший знак — значит, так и будет.

ты не поверишь своим глазам

eq2.akella-online.ru

EverQuest II, культовая игра, завоевавшая миллионы поклонников по всему миру, заговорила на твоем родном языке. Теперь у тебя есть возможность по-настоящему погрузиться в огромный сказочный мир, полный опасностей и приключений!

© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and " Where Adventure Comes Alive " is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Главная девушка КРИ–2006

Итак, господа, как и ожидалось, на КРИ-2006 было очень много девушек (убираем с лица заинтересованное выражение и меняем его на более серьезную гримасу). И выглядели они примерно так же, как и прошлый раз (наигранно зеваем). На этом, собственно, рассказ можно было бы окончить (кто закричал «*не-е-ет!*»?), если бы... не компания «**Новый Диск**», на стенде которой красовалась главная, на наш взгляд, девушка нынешней КРИ — очаровательная **Ирина Манихина**, девятнадцатилетняя студентка из Москвы, которая победила в конкурсе русских двойников Лары Крофт. Победила, кстати, заслуженно (см. фото). Ну а пока вы смотрите, мы пожелаем Ирине дальнейших творческих успехов!

P.S. Благодарим интернет-ресурс The Daily Telefrag за предоставленные фотографии. — *А.А.*

Традиционный хэппи–энд!

Ну какая же КРИ без наказания невиновных и награжде... стоп! Что-то мы не о том. В общем, 9 апреля 2006 года в концертном зале гостиницы «Космос» награды с символикой КРИ нашли своих героев. Жюри оказалось столь же компетентным, как и в прошлом году (да и были в нем преимущественно те же самые люди), вместо **Бачинского** и **Стиллавина** на сцене отжигал **Антон Комолов**, а подмостки были забиты прессой. Все в лучших традициях!

А вот и список победителей, которых мы искренне поздравляем:

Лучшая игра КРИ 2006 — В тылу врага 2 (Best Way, 1С)
Лучшая компания-разработчик — Creat Studios
Лучшая компания-издатель — 1С
Лучшая компания-локализатор — Акелла;
Лучший игровой дизайн — Ex Machina (Targem Studio, Buka Entertainment)
Лучшая игровая графика — Disciples III (.dat, Akella)
Лучшая технология — Анабиоз: Сон разума (Action Forms)
Лучшее звуковое оформление — Heroes of Might and Magic V (Nival Interactive)
Приз от индустрии — NIKITA
Приз от прессы — .dat (Disciples III)
Лучшая игра для игровых консолей — Мыши-байкеры с Марса (Creat Studios)
Лучшая игра для портативных платформ — Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца (G5 Mobile, Disney Mobile Studios)
Лучшая зарубежная игра — Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamic, Новый Диск)
Самый нестандартный проект — Стальные монстры (Lesta Studio, Buka Entertainment)
Лучшая игра без издателя — КОЛЛАПС: Разрушенный мир (CREOTEAM)
Лучший дебют — Магия Крови (SkyFallen Entertainment, 1С)

Александр Михайлов, компания «Бука»: «Вы не подумайте, я не хотел отдавать ему этот приз!»

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

"Квинтэссенция войны.
Первый пуленепробиваемый хит 2006 года.
Великолепный подарок для ценителей жанра.
AG.ru - 88% - Наш Выбор!"

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

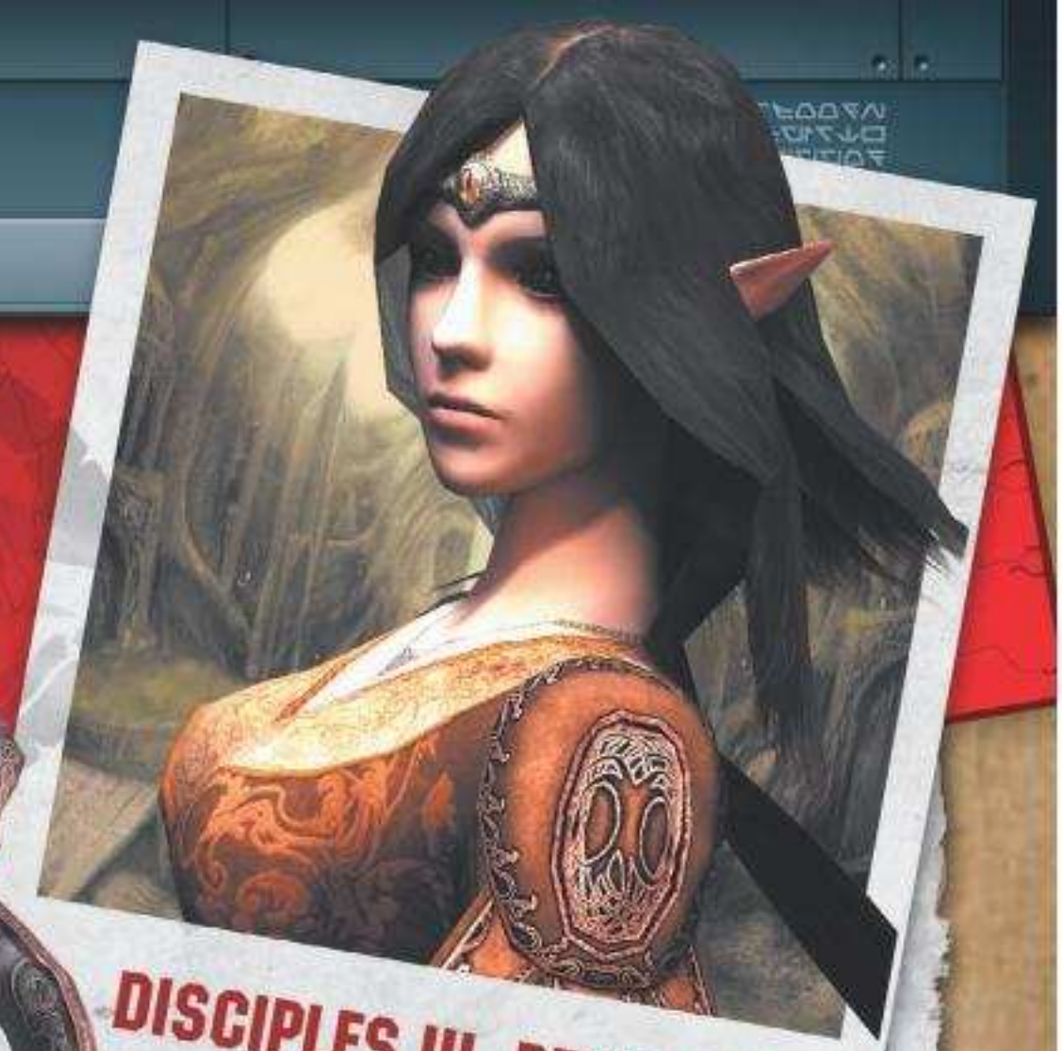
Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. Bold Games и логотип Bold Games являются зарегистрированными торговыми марками Destineer, Inc.
Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal® Engine © 1998 – 2006, Epic Games, Inc. Все права защищены.
Все прочие торговые марки и наименования являются собственностью своих законных владельцев.
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

Андрей Александров

РЕНЕССАНС НАЧИНАЕТСЯ С КРАСОТЫ

«ИГРОМАНИЯ» ВОСХИЩЕННО СМОТРИТ НА ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ DISCIPLES

НАШ ПОСТЕР



DISCIPLES III: РЕНЕССАНС

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ИЗДАТЕЛЬ В США	STRATEGY FIRST
ИЗДАТЕЛЬ В ЕВРОПЕ И РОССИИ	АКЕЛЛА
РАЗРАБОТЧИК	.DAT
ПОХОЖЕСТЬ	СЕРИЯ DISCIPLES
МУЛЬТИПЛЕЕР	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, HOT-SEAT
ДАТА ВЫХОДА	КОНЕЦ 2006 ГОДА
САЙТ ИГРЫ	WWW.DISCIPLES3.RU

Что? Продолжение внешне яркой, геймплейно серой и народно популярной тактической игры, которое при правильном подходе сможет подняться на пару ступенек выше предшественников.

Как? Эвакуироваться с территории Экспериментального машиностроительного завода, промчаться мимо бензоколонки опальной компании ЮКОС, а затем триста метров по бульвару и направо. Проникнуть в супермаркет и, проигнорировав косой взгляд охранника, нырнуть в секретную дверь. Ну а после... после просто слушать — в .dat рассказывать о своей игре умеют.

Компьютерно-игровая индустрия — особа жестокая. Талантливые разработчики, известные бренды, гениальные идеи, потрясающие маркетинговые решения — все равны перед ней. И если чуть что не так, то кто угодно отправится под откос или попадет под страшную вещь, именуемую «оптимизацией». **Heroes of Might & Magic**, **Jagged Alliance**, **Disciples** — легендарные ведь игровые серии. И ведь играли мы в них буквально вчера — а названия их создателей уже вспоминаются с трудом.

Что же до самих брендов... то они давно уже в других руках, причем, что интересно, в наших, российских. Вердикт на **Heroes of Might and Magic V** вы можете прочесть в этом же номере — обращайтесь за адресом к приветливому оглавлению. Про то, как обстоят дела у наемников из **Jagged Alliance 3D**, мы уже писали в прошлом номере, теперь вот настала очередь и продолжения Disciples.

Этот бренд (как и Jagged Alliance) принадлежит заморскому издательству **Strategy First**. Собственно, и продолжение сначала планировалось отдать той же компании, что делает и третью часть «Джаги», — зеленоградцам из «**МиСТ ленд — ЮГ**». Но потом что-то переменилось (Strategy First вообще очень странно поступает со своими «приемышами»), и проект передали в другие руки. В руки молодой компании **.dat** (произносится как «дот-дат») и издательства «**Акелла**». В них «**Disciples III: Ренессанс**», надеемся, и останется — уж больно многообещающе выглядит то, что мы увидели.

Первый маленький триумф

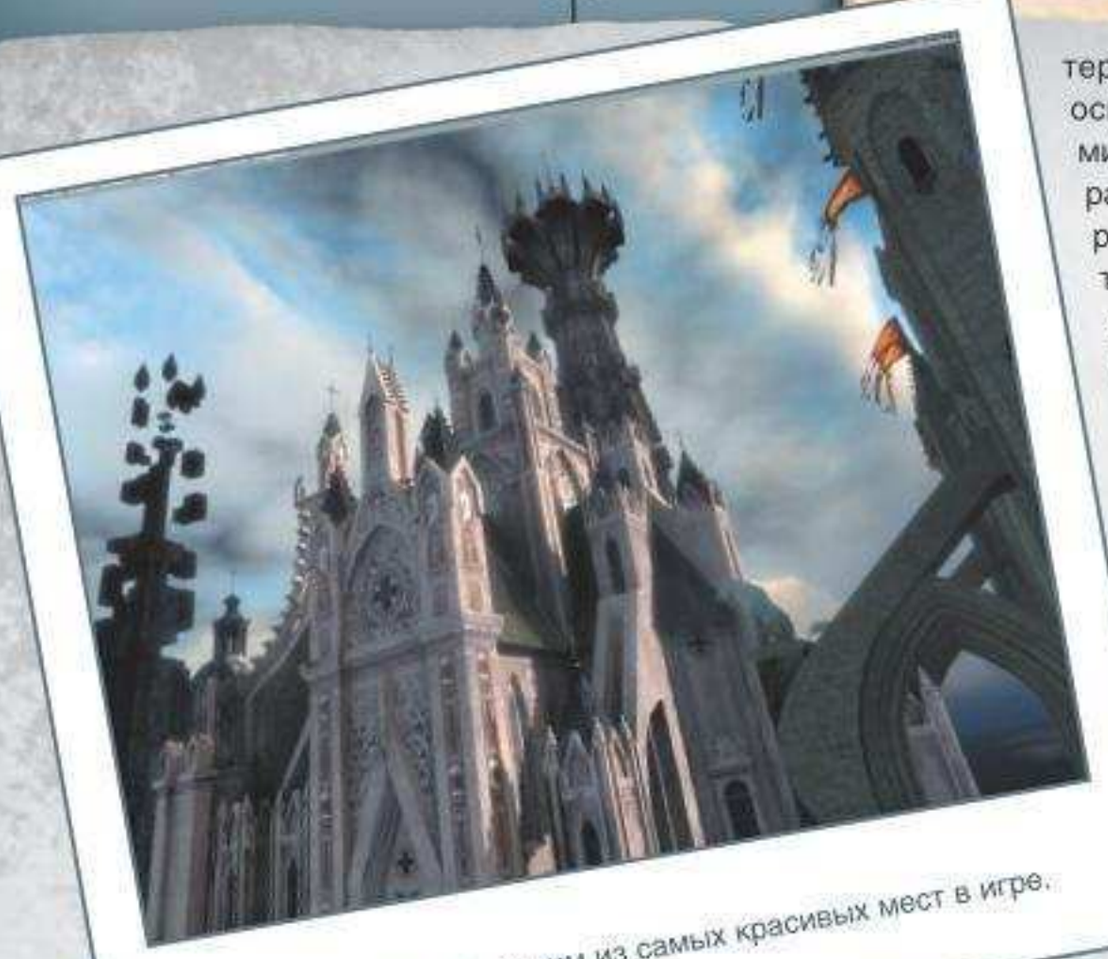
Вечер девятого апреля ваш автор провел на подступах к сцене концертного зала гостиницы «**Космос**» с боевой фотокамерой в руках. На дисплее мерцал индикатор разряда батарей, вспышка доставала до цели далеко не всегда, г-на Комолова почти целиком скрывала трибуна, в объектив регулярно лезли коллеги и какие-то нелепые цветы в кадках, а головной мозг, свернувшись от отчаяния в восьмерку, старался запоминать самые необычные моменты. Привычная, в общем, рабочая обстановка. Я спокоен и чувствую себя прямо как рыба в воде.

А вот о сотрудниках компании .dat в тот день подобное сказать было сложно. Да, всем отлично понятно, что на церемониях вроде **КРИ Awards** (а именно о ней, если кто не догадался, идет речь) вряд ли что-то происходит спонтанно. Победителей предупреждают заранее, чтобы они успели чуточку оправиться от счастливого шока, речь торжественную написали и решили, кого со сцены стоит поблагодарить на весь отечественный геймдев. Но несмотря на все это, «дот-датовцы» были чуточку растеряны. Еще бы — молодая, почти никому не известная команда получила за свою игру аж две награды сразу: «Лучшая игровая графика» и «Приз от прессы». Редкая удача!

Ну а уже через неделю мы с коллегой **Степаном Чечулиным** отправились к .dat в гости. Первый сюрприз — расположилась компания на соседней улице, так что дорога заняла всего минут десять. Нас встретил типичный постсоветский офис, воткнувшийся где-то между магазином и заставленным «Аква Минерале» коридором — но офис, надо сказать, очень уютный. В паре просторных комнат пристроилось чуть больше десятка сотрудников, в воздухе витает очень необычная атмосфера. Здесь непривычно спокойно (особенно после нашего игроманского балагана), но в то же время чувствуется какая-то сосредоточенная увлеченность своим делом.

Еще одну комнату занимает высший комсостав — **Дмитрий Демьяновский**, руководитель и ведущий программист «**Корсаров**» и «**Пиратов Карибского моря**» (в первом проекте он был еще и главным дизайнером), а также **Анри**, главный дизайнер «Пиратов Карибского моря» и один из самых известных игровых художников не только в России.

Чисто женское решение вопроса — и танцуем, и врага заклинанием разим.


Города должны стать одним из самых красивых мест в игре.

но и в мире. На столе две стеклянные статуэтки — награды с упомянутой выше КРИ Awards. Вместе с нами они слушают рассказ Димы и Анри о том, как родилась компания.

История, надо сказать, короткая и вполне себе обычная. Работали в индустрии, нравилось, набирались опыта, а потом захотели начать что-нибудь свое. Организовали студию, стали пробовать разные варианты и даже чуть было не сделали онлайн-RPG (в этот момент на экране одного из мониторов появляется лихой мужик, который бегает по морскому берегу, колошматит монстров и всячески доказывает, что да, действительно чуть было не сделали), потом же коллеги из «Акеллы» неожиданно предложили взяться за Disciples III. Подумали, подумали — и согласились.

Встретим по одежке!

Серия Disciples всегда славилась графикой — причем не столько самими технологиями (они как раз были заурядными), сколько стилем, проработкой. Так что передача игры в руки .dat, на наш взгляд, стала очень даже правильным ходом — все-таки талантливых художников в компании достаточно. Они понимают стиль, в котором работали их предшественники, следуют ему и в то же самое время не боятся экспериментировать, привносить что-то свое.

Логично, что сразу после рассказа о компании мы вместе с двумя стеклянными статуэтками долго слушали о графике. Морское побережье с лихим мужиком уступило место совсем другой картине — игрок невидимой птицей высоко-высоко парит над землей. С технологией нынче все намного веселее, чем во времена **Disciples II**, — картинку можно вертеть и приближать-удалять как душе угодно. Сам ландшафт очень сложный и детальный — горы, равнины, глубокие ущелья; все обтянуто аккуратными текстурами и не пугает нас торчащими в стороны полигонами. Не хватает пока только жизни — территория еще не освоена дизайнерами миссий, которые разобьют на ней города, построят шахты, выставят дозоры из злобных монстров и обязательно пригласят в гости Героя (в Disciples они называются Лидерами). Но это, само собой, очень скоро случится.

На еще одном экране тем временем появляется одна из кандидаток на роль того самого Лидера — молодая и стройная брюнетка эльфийской национальности. Анимация красавицы сражает наповал — какие статные позы, какая грациозная и легкая походка! Даже чуточку хочется влюбиться.

Следом появляются товарищи нашей музы. Еще одна девушка, на этот раз немного неуклюжая. Громадный и грузный демон. Их движения уже не так грациозны, но все равно поражают естественностью и реалистичностью. Бросается в глаза и проработанность моделей — опять аккуратные текстуры, огромное количество полигонов и очень продуманный дизайн.

Демонстрация графических прелестей игры, кажется, никогда не окончится — спецэффекты, города, вещи, которые можно «надевать» на героя... многое пока существует лишь в набросках, но если *это* наброски то, что же мы тогда увидим в финальном варианте?

Глобальная карта. Столь сложный ландшафт сделан, скорее всего, для красоты — вряд ли он будет влиять на геймплей.

Для того чтобы насладиться всеми красотами, разумеется, потребуется достаточно лихой компьютер: видеокарта уровня Radeon 9800 или GeForce FX 5900 и процессор частотой от 1,8 GHz и старше. Но разработчики божатся, что движок получается очень масштабируемым, — играть смогут даже обладатели таких реликвий, как GeForce 2 MX. Разумеется, для этого придется отключить все настройки — но ведь останутся геймплей, тактика и прочие прелести, не так ли?

Направо, налево, прямо...

Да, именно так. Однако если за графическую составляющую игры мы можем поручиться уже сейчас, то над геймплеем еще предстоит долго и серьезно трудиться. «Дот-датовцы» попали в классическую ловушку, которая выставлена на всех, кто разрабатывает «чужие» проекты. Просто взять старый добрый геймплей и перенести его на новый графический движок — это не вариант. Фанаты поцокают языком на картинку, тряхнут стариной, вспомнив былое — и быстренько сбегут в объятья другой игры. Ну а начнешь воротить что-нибудь свое, и те же самые фанаты взвоют на форумах волчьим воем. Мол, что же вы делаете, зачем ломаете все то, что мы так любили? И ведь кричать станут просто из ревности: объяви эти изменения «настоящий» разработчик, их бы, скорее всего, восприняли с радостью.

В .dat со всем этим уже столкнулись и очень серьезно переживают по поводу геймплея. Одна за другой рождаются идеи, из них собираются разные варианты, идет обсуждение с фанатами, но полноценной картины до сих пор нет. Корить студию за это не стоит — проект разрабатывается чуть меньше года, выход намечен лишь на конец 2006-го (или, возможно, даже начало 2007-го), если не позже, так что самое время для экспериментов.

Сейчас можно с уверенностью сказать одно — простого переложения Disciples II на новый движок мы не увидим. Но и радикальное изменение геймплея (как это, например, чуть было не случилось с Jagged Alliance 3D, который на полном серьезе собирались перенести в реальное время) тоже вряд ли случится. Концепция из старых Disciples плюс новые идеи — вот рецепт третьей части.

Итак, события, которыми завершилась последняя игра серии, вовсе не погубили мир — он стал потихоньку оправляться, но лишь для того, чтобы столкнуться с новой бедой. Сюжет типично фэнтезийный, без изысков — что-то там про ангела, масштабный конфликт и прочие напасти. Нашлось место и полноценной романтической линии — а это уже редкость для компьютерных игр.

Как будет подаваться сюжет — тайна, покрытая туманом войны. Вот основные варианты: либо три кампании с достаточно строгим набором миссий, либо огромный мир, который, правда, тоже не обойдется без заданий и строгой сюжетной указки.

Игрок в Disciples III сможет встать на сторону эльфов, людей или демонов. Еще две расы — нежить и гномов — решено по-

Пришествие ангела, как всегда, собрало целую толпу зрителей...

Тактический поединок в самом разгаре. Женская сборная явно выигрывает.

придержать для возможных аддонов. Очень интересным выглядит расклад сил: эльфы полагаются на ловкость и сильны в боях на расстояниях, демоны искусны в магии, люди же отнюдь не являются «средним арифметическим» — они в первую очередь могучие войны. Каждой расе планируется выдать по 32 вида юнитов и пять Лидеров.

Глобальная карта, которая является стержнем всех подобных игр, никуда не делась. По ней все так же будет бродить наш подопечный, постепенно «зачищая» монстров, захватывая важные объекты, набирая армию и выполняя одно или несколько заданий. Идеям, однако, нашлось место и здесь. Хотите захватить, например, шахту? Что ж, просто «воткните» в нее специальный «жезл» — могучий и потрясающе ценный артефакт. Он будет сторожить вверенный «объект» и, что самое интересное, развиваться, становясь все больше и сильнее, окружая себя маленькой армией.

Слышите треск, с которым рушится баланс? Мы пока тоже нет. Возможность того, что игрок замешкается и даст чужому «жезлу» набрать неимоверное могущество, велика. Но на тот случай, если это действительно произойдет (или если вдруг попадется иное непроходимое препятствие), почти на каждой карте заготовлен специальный лабиринт со случайно генерируемыми монстрами и предметами — в него можно свободно ходить и за опытом, и за экипировкой.

Да, кстати. Ролевому элементу теперь уделено в разы больше внимания. Рост Лидера переведен в ручной режим — сами зарабатываем опыт, сами определяем, какие умения нужны. Сюда же добавьте и огромный ассортимент вещей — все они надеваются на персонажа и улучшают его характеристики.

По пути были подчищены некоторые огрехи предыдущих частей. Раньше воры могли грабить магазины — этим они не только оправдывали собственное имя, но еще и серьезно ломали баланс. Теперь же их самое время переименовывать в диверсантов: парни занимаются разведкой, мелкими пакостями, но ни в коем случае не опустошением полок ближайшего «супермаркета». Кроме того, разработчики обещают, что в Disciples III мы не встретим непроходимых ситуаций — всегда можно будет найти решение.

Привет восточному соседу!

Наиболее серьезным изменениям подвергнутся тактические бои — ведь именно они были одной из самых слабых сторон предыдущих частей. Примитивизму разработчики предпочли завезенную из далекой Японии боевую систему Active Time Battle — она же, кстати, используется и в Heroes of Might and Magic V.

Суть ATB очень проста. Все участники битвы выстраиваются на специальной полоске-индикаторе в некое подобие живой очереди. Как только один из них достигает левого края, он может совершить ход. Закавыка в том, что у всех бойцов есть показатель инициативности — чем он выше, тем активнее его обладатель толкается локтями в очереди и быстрее достигает ее конца. Поэтому пока медлительный тихоня совершает один ход, его расторопный коллега делает пару, а то и тройку. Ну а если два наших бойца вдруг достигли финиша одновременно, самое время провести мощный суперудар.

За скорость, конечно же, придется платить другими параметрами. Но в целом, если добавить интересную ролевую систему и множество приемов и заклинаний, можно получить интересные и глубокие бои.

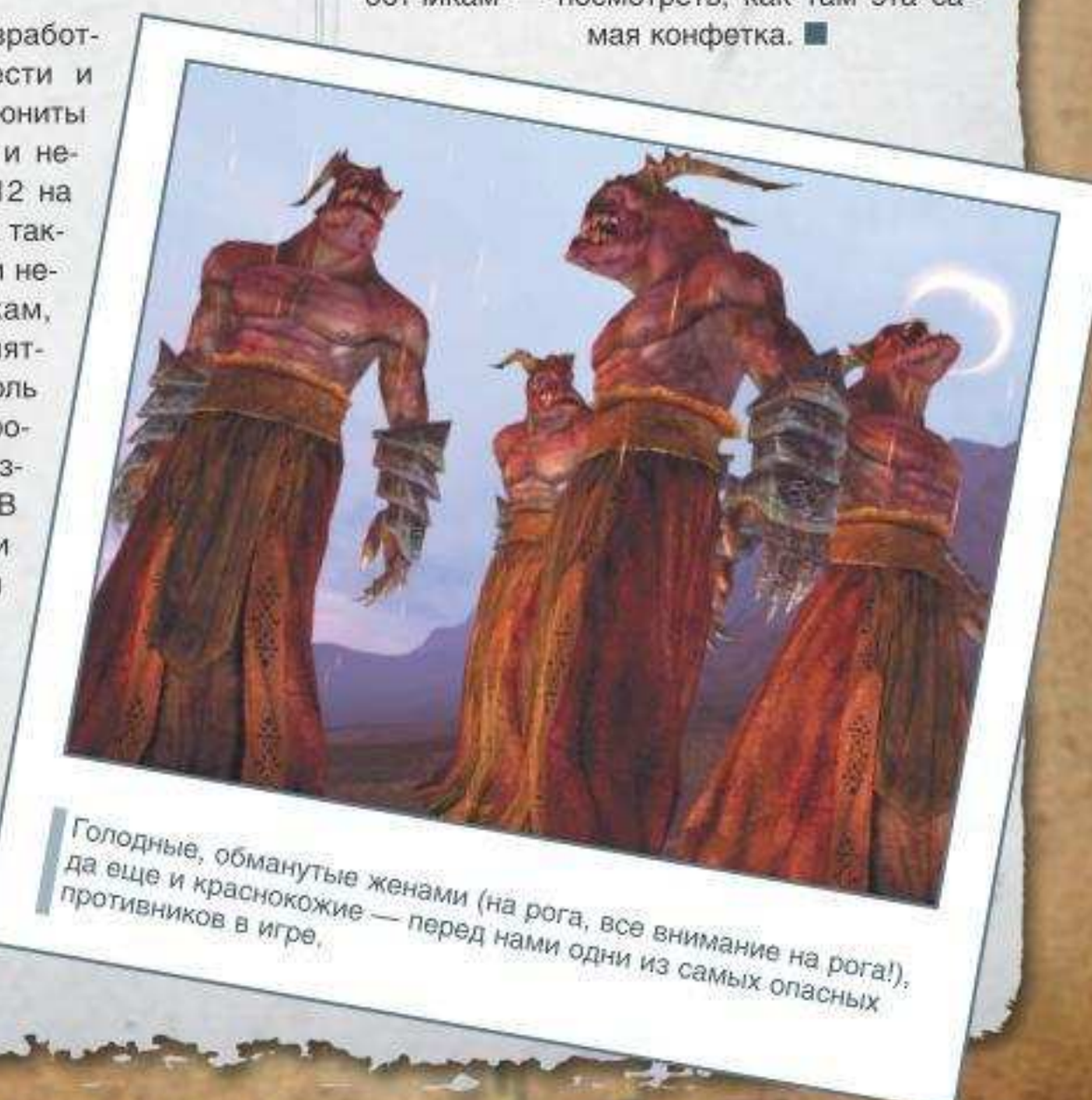
Одновременно разработчики собираются ввести и возможность двигать юниты по полю боя — пусть и небольшому, максимум 12 на 12 клеток. Найдется на тактической карте место и непроходимым участкам, разрушаемым препятствиям, точкам, контроль над которыми даст игроку дополнительные возможности. Вместе с ATB все это превращает бои из банальной «стенки на стенку» в очень серьезные тактические поединки. А ведь еще можно будет включить ограничение времени — представляете, сколько адреналину принесет эта возможность?

Меж тем на форумах фанаты уже ругаются по поводу того, что вся магия в Disciples III будет реализована в виде карточной игры а-ля **Magic: The Gathering**. Спешим всех успокоить: это лишь ошибка пары наших невнимательных коллег из других изданий. В действительности магия в игре будет реализована вполне себе традиционным способом — никакой «руки» со спеллами, никаких случайных выпадений из колоды и прочих MTG-шных фишек не будет. Просто разработчики решили переделать маленькие и невзрачные руны, которые раньше обозначали заклинания, в большие и красивые карты.

■ ■ ■

Что ж, задумки очень интересные — пусть пока до конца и не понятно, как они повлияют на геймплей. Но в .dat отлично понимают, насколько лихо они замахнулись, — и признают, что некоторые вещи, возможно, придется убрать. Если же выйдет без этого, если все детали идеально «притрутся» друг к другу, если баланс не подкачает, получится игра-конфетка.

Мы же обещаем до выхода Disciples III еще как минимум раз наведаться к разработчикам — посмотреть, как там эта самая конфетка. ■



Голодные, обманутые женами (на рога, все внимание на рога!), да еще и краснокожие — перед нами одни из самых опасных противников в игре.

новая услуга

мы вместе

Каждому выгодно, когда мы вместе!

Почувствуйте, как здорово быть вместе! К тому же теперь это ещё и выгодно. Объединяйтесь с друзьями в одну группу общения! И чем больше группа – тем больше скидка для каждого.

Скидки до 50% на звонки внутри группы

Хотите узнать больше – наберите **0767**.

www.megafonmoscow.ru
507-7777

Подробности – в офисах продаж.
ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.

МегаФон
Москва

Олег Ставицкий

РАЗВАЛ САРАЕВ

«ИГРОМАНИЯ» КРУШИТ ВСЕ ЖИВОЕ В СИКВЕЛЕ ГЛАВНОГО АРКАДНОГО АВТОСИМУЛЯТОРА ИМЕНИ ИСААКА НЬЮТОНА.

Что? Сиквел самого главного ньютоновского автодействия прошлого года, в котором нам обещают еще больше тестостерона и здоровую порцию шизы.

Как? Прикидываясь безобидным покупателем турецкой сантехники на окрестном унитазном рынке, прокрасться в офис «Буки», похитить главного пиар-человека Алексея Пастушенко, связать его в туалете и целый день бить по поч... то есть играть в секретную бета-версию, которая на днях прилетела российскому издателю прямиком из Финляндии.

FLATOUT 2

ЖАНР	АРКАДНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛИ	EMPIRE INTERACTIVE/VIVENDI GAMES
РАЗРАБОТЧИК	BUGBEAR SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ	БУКА
ПОХОЖЕСТЬ	FLATOUT, DESTRUCTION DERBY
МУЛЬТИПЛЕЕР	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, HOTSEAT
ДАТА ВЫХОДА	ИЮНЬ 2006 ГОДА
САЙТ ИГРЫ	HTTP://BUGBEAR.FI/FLATOUT2/INDEX.PHP

Около года назад на PC появился первый и единственный представитель прекрасного жанра *«гонок для тех, кто не любит гонки»*. **FlatOut**, без особой помпы выпущенный финнами из **Bugbear**, произвел на автора этих строк неизгладимое впечатление. Будучи человеком, который последний раз катал машинки в **Need for Speed: Porsche Unleashed** шесть лет назад, я распугивал редакционных сотрудников дикими воплями, колошматил по клавиатуре что ваш Кинг-Конг и искусывал в кровь губы. FlatOut оказалась никакой не гонкой, а нашпигованной адреналином мясорубкой, где машины, квалификационные заезды и прочие обязательные пункты были лишь прикрытием для совершенно непристойного физического безумства.

Повторение пройденного

Если вы по какому-то недоразумению вдруг не вняли нашей восторженной рецензии и пропустили первую часть, напоминаем, что FlatOut — одна из первых в мире гоночных аркад, успешно освоивших законы Ньютона и рэгдолл. Результатом кровосмешения явилась совершенно дивная забава с увесистым списком уникальных особенностей. Во-первых, во FlatOut можно было выбрасывать своего водителя из автомобиля. То есть если вы с размаху врезались в какое-нибудь металлическое заграждение или, чего доброго, сходились с вражеским авто лоб в лоб, то управляющий машиной болванчик пробивал головой стекло и согласно всем законам физики вылетал наружу. Творящееся в такие минуты на экранах действо по классификации ESRB совершенно явно подпадало под какую-нибудь категорию *«детям от 18, а лучше вообще никому»*. Водители с хрустом шмякались на землю, цеплялись ногами за вражеские бамперы, после чего их протаскивало несколько метров по пыли и грязи, они ломали руки о деревья и впечатывались во всяческие металлические конструкции. В общем, иначе как рэгдолл-порнографией это назвать было нельзя.

Осознав, очевидно, всю прелесть своей находки, финны пошли еще дальше, сочинив для FlatOut нехитрые рэгдолл-соревнования, вроде *«кто дальше и выше выбросит водителя из авто»*. Само собой, происходящее в этих развлечениях с аркадными автогонкам имело мало общего. Вы разгонялись по прямой, после чего катапультировали несчастного шофера прямо через лобовое стекло. Как выяснилось, наблюдение за кувыркающейся в воздухе рэгдолл-куклой вызывало у игроков мужского пола непроизвольное и где-то даже непристойное гиканье. В Bugbear явно трудятся талантливые люди — они нащупали механизмы стимуляции тех же областей мозга, которые затрагивались у нас в детстве при экспериментах с солдатиками и прочими беззащитными игрушками. Если вы хоть раз сбрасывали дорогую вам вещь с балкона, просто чтобы посмотреть, *«как оно упадет»*, то понимаете, о чем идет речь. Мало того, финны прикрутили к знакомому нам с детства запретному развлечению уникальную особенность — безнаказанность. Болванчиков во FlatOut можно было запускать в воздух снова и снова. Казалось бы, ничего принципиально нового в двадцать пятом по счету броске не было, однако мы все равно продолжали попытки зашвырнуть несчастную куклу как можно дальше.

Вторым по уровню популярности развлечением во FlatOut было бессмертное destruction derby. Это такое стопроцентно мужское веселье, когда на круглой арене двадцать с лишним машин со всего маху врезаются друг в друга. Цель предельно проста — остаться в живых и расколошматить всех прочих. Не то чтобы до Bugbear никто не выпускал такие игры, но никто до сих пор не снабжал их вышеозначенными возможностями. В сочетании с корректной физикой массовое автомобильное побоище давало абсолютно невообразимые результаты. Машины переворачивались, сцеплялись бамперами, ревели, хрипели и буквально разваливались на куски. Разумеется, дизайнеры уровней не отказывали себе в удовольствии водрузить на середине такой арены какой-нибудь металлический помост или вышку, которую в первую же минуту буквально разносило в клочья.

Гонка в привычном понимании этого слова во FlatOut тоже была. Причем со всеми вытекающими последствиями — чемпионатами, новыми уровнями, которые открывались после достижения призовых мест и прочими мирскими вещами.

Сама по себе соревновательная часть

Гламур не пройдет!

игры описывается буквально несколькими словами — есть чекпойнты, есть противники и есть привычное всем нитро. Фокус состоял в том, что заветная ускоряющая жидкость выдавалась за всяческие действия противоправного толка. То есть если вы вели себя примерно, вписывались в повороты и не съезжали с проложенного пути, то нитро как раз не давали. А вот если вы пробивали деревянные ворота, сносили на лету опору какого-нибудь крана и с размаху вписывались в бок очередного противника — то тут же выдавалась премия. Необходимо также отметить, что FlatOut обладала соответствующим визуальным стилем — никаких отливающих хромом автомобилей, никакого неонового мегаполиса. Грязь, наружные моторы, пыль, ржавчина и гнутый металл. Гламуру места здесь не было.

Взрывоопасные элементы на трассе — практически гениальная находка и верный способ избавиться от пары соперников.

Госкомстат

Для любителей статистики приводим несколько цифр, которые позволят лучше охарактеризовать **FlatOut 2**:

- **39 машин** (автопарк состоит из 34 автомобилей плюс пять абсолютно безумных авто, которые используются исключительно в мини-играх). Оригинальная игра ограничилась в свое время шестнадцатью.
- **60 трасс.** Включая сомнительные огни большого города и три закольцованных NASCAR-трека.
- **12 (!) мини-игр** с водителем в главной роли. Помимо описанных нами непотребств, также присутствуют прыжки через огненные кольца.
- **5000 активных объектов на трасе.** Включая исполинских размеров контейнеры с трубами, горы ящиков, башенные краны и прочую прелесть.

И снова здравствуйте!

Мы так долго и обстоятельно описывали геймплей первой части по вполне очевидной причине — ее грядущий сиквел выполнен по бессмертному принципу «*more the same*». Или, по-русски, «*тех же щей*». Надежды на упразднение гоночного режима в пользу расширения мини-игр, к сожалению, не оправдались — FlatOut 2 представляет собой основательный, классический сиквел удачного проекта. То есть абсолютно все, что было в первой части, здесь умножено на два.

Не нужно, впрочем, думать, что мы ставим финнам это в упрек. Суточное общение с бета-версией показало — FlatOut 2 заправлена все тем же хриплым адреналиновым драйвом, на котором успешно ездила первая часть. Есть некоторые принципиальные отличия разной степени успешности, о которых мы как раз и собираемся поговорить.

Самое главное — физики стало еще больше. За время, прошедшее с момента выпуска оригинала, производительность наших с вами компьютеров заметно подросла, так что у дизайнеров Bugbear стало больше свободы, которой они не преминули воспользоваться. Творящееся на экране сами финны описывают в своем дизайн-документе как «crazy fun». Так оно, вообще говоря, и есть. На трассах теперь, натурально, *тонны* объектов. Контейнеры с металлическими трубами, откуда сами трубы вылетают и раскатываются по всей дороге. Какие-то цистерны, груды металла и прочей утвари разлетаются во все стороны, кувыркаются и рикошетят от несущихся автомобилей. Первые несколько минут не покидает ощущение, что на экране происходит какой-то автомобильный эпизод **Half-Life 2**. Ржавчина, пыль и непрерывное мельтешение. Статистика сообщает, что на каждом уровне содержится до пяти тысяч активных объектов. Охотно верим. Автор этих строк испытал совершенно детский восторг, обнаружив на одной из трасс натуральную стеклянную оранжерею. Через которую можно на полной скорости пронестись, разнося стекло и переворачивая кадки с гибискусами.

Дизайнерам «деревенских» трасс хочется выдать медаль прямо сейчас. Время от времени на них происходят события абсолютно кинематографического толка — кто-то переворачивается, в него врезается три пикапа, следом падает гигантская металлическая конструкция, раскатываются доски, бьется стекло, вдруг раздается взрыв. В общем, кинофильм «Угнать за 60 секунд» видится на этом фоне какой-то бледной любительской постановкой.

Bugbear заметно перенастроили саму игровую физику. То есть если раньше ваше плюшевое альтер эго прошибало лобовое стекло при любом удобном случае, то теперь покинуть родное авто не так-то просто — надо постараться. Впрочем, лобовое столкновение с деревом на полной скорости — по-прежнему надежный способ удовлетворить своего внутреннего садиста. Законы Ньютона также перенастроили в угоду скорости и адреналину. Раньше автомобиль цеплялся за любые выступы. Это, конечно, заметно убавляло происходящему скорости, но позволяло создавать на трассе сложносочиненные аварии с вашим участием. Когда вы, опьяненные пятисекундным преимуществом, не вписывались в поворот из-за какой-нибудь неудачно торчащей трубы, машину разворачивало поперек дороги. Нетрудно представить, что все остальные участники заезда на полной скорости врезались в заботливо подставленный бок и сваливались в кучу радостной гурьбой. Теперь автомобиль периодически напоминает натуральный бронепоезд — спокойный среди бурь, он несется через препятствия, снося все на своем пути.

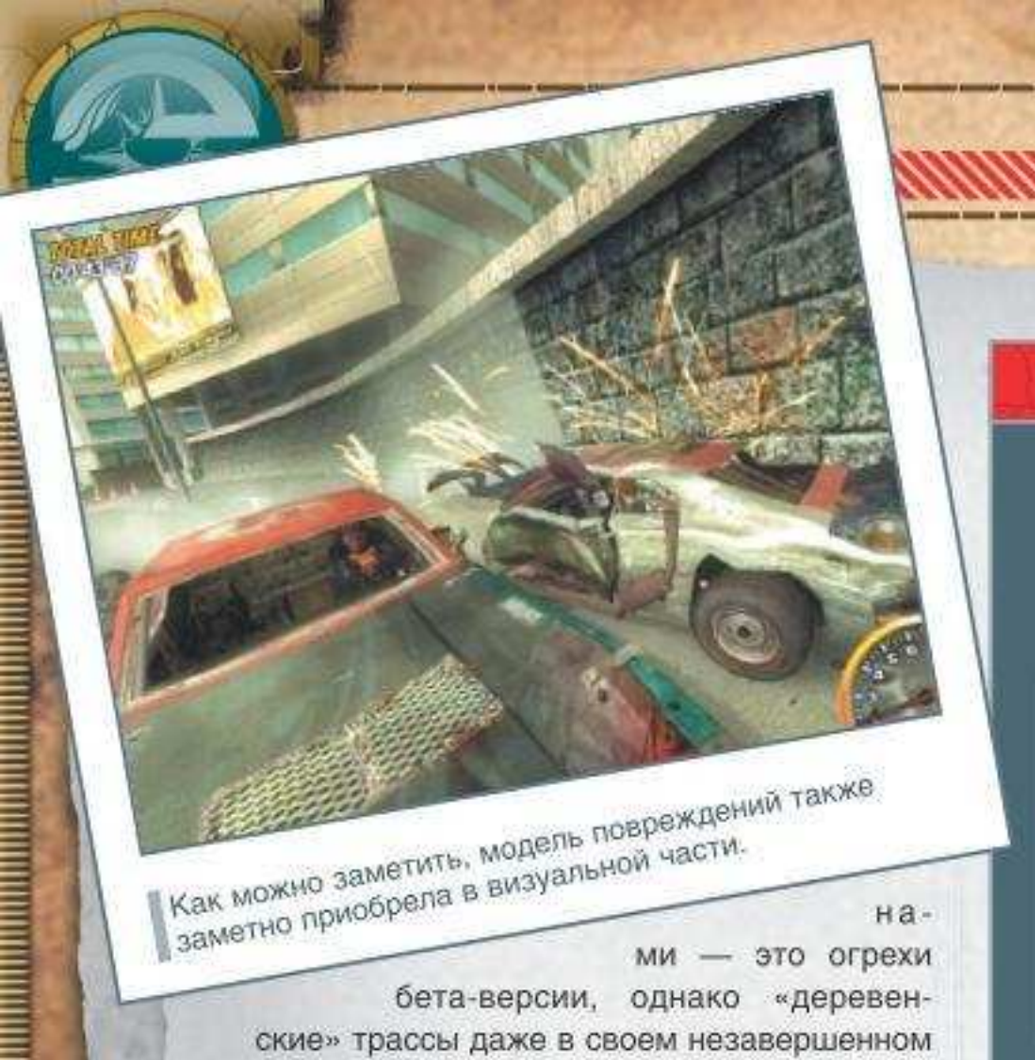
Еще одна приятная новость: вражеских водителей отныне тоже можно выбрасывать из седла (раньше это происходило исключительно с вами). Нет, признаюсь, ничего приятней, чем аккуратно подтолкнуть поравнявшегося с тобой конкурента к ближайшему столбу. Последующий полет несчастного по грядкам доставляет какое-то постыдное, но мало с чем сравнимое удовольствие.

Дорогу гламуру!

Теперь о нововведениях сомнительного свойства. Во-первых, Bugbear зачем-то добавили в игру какого-то совершенно неуместного хромированного лоска. К проржавевшим образинам, которые хрипят, сипят и ревут так, что разбегаются в страхе окрестные коровы, добавились бликующие на солнце спорткары. Все машины отныне делятся на три типа: derby (это как раз наши любимые колымаги с тремя выхлопными трубами), muscle и street (и те и другие — идеологически неверные, блестящие авто, как будто сошедшие с очередного каталога новинок).

Мало того, под стать автомобилям игра обзавелась соответствующими трассами. Появились вполне себе современные мегаполисы и даже классические NASCAR-кольца. И если к последним никаких претензий нет, то местный город вызывает серьезные нарекания. Визуально он проигрывает своим аналогам из **NFS: Most Wanted** и **Burnout** по всем статьям. Возможно, увиденное

Как к этому деревенскому безумию можно было прикрутить хромированные машины в духе NFS — решительно непонятно.



Как можно заметить, модель повреждений также заметно приобрела в визуальной части.

нами — это огрехи бета-версии, однако «деревенские» трассы даже в своем незавершенном состоянии смотрятся совершенно роскошно. Чего нельзя сказать о городских — встречного трафика и ощущения жизни в них нет. Есть какие-то унылые бетонные декорации с многочисленными знаками объезда и прочей дорожно-ремонтной утварью. Все это особенно печально, так как при удачном стечении обстоятельств FlatOut 2 могла бы стать достойным PC-отпором консольному Burnout, главная прелесть которого как раз состоит в возможности инсценировать крупномасштабное городское автокрушение. Когда представляешь себе множественные столкновения бензовозов, автобусов и какого-нибудь громадного тягача, подкрепленные корректной физикой, начинается непроизвольное слюноотделение. Вместо этого же Bugbear предлагают гонять по бледному, трижды виденному в других автогонках мегаполису. Как будто в компенсацию, дизайнеры Bugbear придумали крайне внушительные треки.

Есть и нововведения третьей категории — не то чтобы резко отрицательные, но, скажем так, неочевидные. Например, все ваши соперники отныне обзавелись своими биографиями, фотографиями и прочими индивидуальными чертами. Мы не против этого, но есть подозрение, что финны периодически забывают, за что FlatOut полюбился людям. В противовес ненужной персонализации Bugbear придумали замечательную функцию Instant Action. Она позволяет, минуя выбор машины, трассы и прочие апгрейды, прыгнуть в случайно выбранное авто и буквально через несколько секунд начать заезд. Крайне правильное решение.

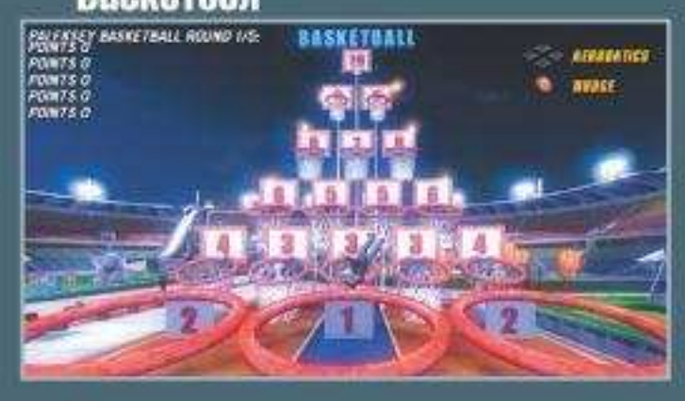
■■■

FlatOut 2 мы ждем со смешанными чувствами. С одной стороны, Bugbear мужественно докрутили физику до возможного предела. Местами на экране демонстрируется какой-то абсолютный ньютоновский хаос — все трещит и рушится, происходит натуральный развал сараев. С другой — вместе с доведенной до предела шизой в игре появились какие-то очевидные атавизмы вроде хромированных спорткаров и биографий соперников. Есть некоторая надежда, что продемонстрированный нам в бета-версии мегаполис к релизу заиграет встречным трафиком и достоверным ощущением жизни. Время, в принципе, есть, так что ждем с нетерпением. ■

Мужские забавы

Само собой, обнаружив в собственных руках небывалую техническую мощь, Bugbear значительно расширили арсенал нежно любимых нами мини-игр. Сиквел предлагает следующие забавы (они, кстати, доступны для культурного hotseat-времяпрепровождения):

Баскетбол



Баскетболом это издевательство над грустно охающей ragdoll-фигуркой можно назвать с большой натяжкой. Как нетрудно догадаться, водитель тут выступает в роли мяча, который надлежит забрасывать в различные кольца. Те, что пошире и поближе, приносят меньше очков, чем те, что подальше и поуже. Забросить голосящую дурным голосом куклу в самое дальнее кольцо — задача, мягко говоря, нетривиальная. Во внимание принимаются даже такие параметры, как ускорение, угол катапультирования и положение машины.

Бейсбол

А вот еще одно доказательство нездорового состояния финской психики. Местный, так сказать, бейсбол являет собой ночной кошмар Льюиса Кэрролла. Титанические бейсбольные перчатки пытаются поймать мяч (который — сюрприз! — олицетворяет собой наш тряпичный автомобилист), отбитый гигантской бейсбольной битой. Удачному пробросу несчастной фигуры на удар мешают разбросанные по полю настоящие мячи размером с газетный киоск. Привет, галлюциногены.

Боулинг

Боулинг, где в качестве шара используется многострадальный водитель, присутствовал и в первой части. Однако теперь на разгонной трасе красуются исполинских размеров шары для боулинга, которые надлежит объезжать. В противном случае столкновение будет обсчитано согласно вездесущим законам Ньютона, и удачного броска по кеглям может не случиться.

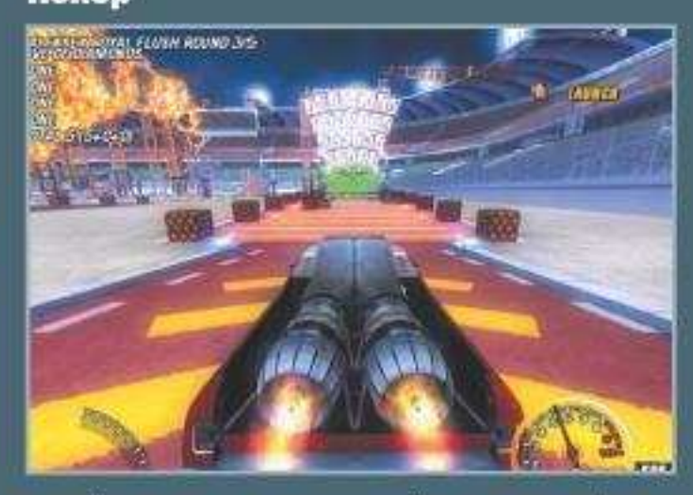
Прыжки с трамплина

Прыжки с трамплина пришли на смену прыжкам в длину из первой части. В качестве спортсмена выступает сам понимаете кто. Повышенный травматизм обеспечивается абсолютно сумасшедшими скоростями и высотой броска.

Американский футбол

Внимание — с этого момента начинается горячечный финский бред. Американский футбол во FlatOut 2 предполагает забрасывание вашего водителя в исполинских размеров ворота — совсем как в оригинальной игре. С той лишь разницей, что футболисты-декорации и сами ворота представлены здесь в значительно увеличенном виде. Пояснять происходящее на экране, наверное, не стоит — вы мечетесь среди гигантских моделей американских футболистов, теряете капот, двери и бампер, после чего, наконец, совершаете чаемый бросок.

Покер



А вот и завершающий шествие фаворит. Самый натуральный покер, где карты вышибаются головой выброшенного из машины водителя. Процесс выглядит примерно так — вы разгоняетесь, целитесь, совершаете бросок, после чего видавшее виды тело шофера переворачивает карту картинкой к вам (изначально они висят рубашкой вперед). За три попытки есть шанс собрать какую-нибудь комбинацию, после чего аналогичные действия проделывает ваш соперник. Кто соберет флэш-рояль — тот чемпион!

Лицензия Федеральной службы по надзору в сфере связи № 34403 от 14.09.2005

WWW.JOLLY.RU

КАРТИНКИ

отправь код на номер **3120**

Не рекомендуется к просмотру лицам младше 16 лет!

60177722 | 65076722 | 64134722 | 64709722 | 60769722

62278722 | 65593722 | 62313722 | 63155722 | 64013722

66941722 | 66325722 | 63997722 | 64816722 | 67046722

АНИМАЦИЯ

отправь код на номер **3120**

62249722 | 65851722 | 66760722 | 64355722 | 64354722

ИГРЫ

отправь код на номер **3130**

Naughty professor
Озорной Профессор известен своим ужасным отношением к детям. Он незаслуженно оставил 2х девочек – Мону и Кели – после уроков на дополнительные занятия. Помоги Озорному Профессору подкупить девочек, чтобы о случившемся не узнал директор школы!

12091722

Трансформер
Ощути себя настоящим трансформером с электронным интеллектом, мощным оружием и способностью изменять форму в воде, на суше и воздухе. Перед твоими глазами разворачиваются бои за выживание роботов. Твоя задача быть совершенным механизмом в боях с подобными.

12332722

S.T.A.B.
Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Ты – командир подразделения на данном участке.

11693722

Dracula
Трёхмерный лабиринт по мотивам книги. Вам предстоит выбраться из замка знаменитого графа Дракулы, мирные обитатели которого каждую ночь превращаются в кровожадных вампиров. Мало убить самого вампира, для победы необходимо уничтожить гроб.

12318722

Slot Machine
Все как в стандартном "одноруком бандите". Дергаешь ручку, вращаются панельки. Ты можешь выбрать 3 варианта - сделать свою ставку, ва-банк, или дернуть ручку еще раз.

11908722

Worlds deadliest stunts
Добро пожаловать в «Мировые Смертельные Трюки» ... это – когда полет настолько высокий, что кровь стынет, глазные яблоки вот-вот выскочат, волосы – дыбом стоят, нервы – на пределе, сердце – готово разорваться в любой момент, суставы - хрустят,...это риск!

12105722

ВИДЕО

отправь код на номер **3130**

67268722 — Прыжки с парашютом в креслах

67328722 — Летом на лыжах

БОНУС

Java-приложение «Jolly.ru» избавляет вас от утомительной необходимости каждый раз вводить код-идентификатор покупки (например, игры или мелодии) и отправлять его при помощи sms.

Jolly.Ru
Полифония
Реалтоны
Видеотоны
Игры
Доп. Сервисы
Обновление
О программе
Выбор | Выход

Проверь совместимость своего телефона и объекта на wap.jolly.ru/code
Отправь SMS с кодом цветной картинки, анимации, реалтона или мелодии на номер **3120**, игры на номер **3130**, видео на номер **3130**
Стоимость SMS: для 3120 – 29,7 руб.; для 3130 – 60 руб. без НДС.
При загрузке любого типа мобильного контента вы бесплатно получаете ссылку на Java-приложение «Jolly.ru»
Точную рублевую стоимость уточняй у оператора.

Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент" по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах wap.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах мобильного контента
Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.
В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной!
Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87.
Операторы: МТС, Билайн, Мегафон, СМАРТС (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТИВ, НСС.

МЕЛОДИИ

отправь код на номер **3120**

РЕАЛТОНЫ

48786722	Ниасилил, патамушта букавак многа	Сижу за решеткой в темнице сырой...	48855722
47979722	Командир, к вам гонец с сообщением...	Бросайте школу, она не товарищ...	47938722
47964722	Внимание, в нас попали боевой СМСкой...	Телефонная истерика сматами...	48627722
47542722	Вставай, пока тебя девушка не застукала!	Улыбайся, завтра будет хуже...	48205722
47093722	Йоу, чувак, звонит твоя трубка (RnB - mix)	Помогите! Помогите, помогите!	48873722
46376722	Шеф, аллё! Это я - мобильник (пар. Папанов)	Просыпайся, телки ждут!	47026722
48785722	Накурился в хлам и набаянил тебе эсэмэску	Кросавчег, бири трубко!	48784722
48063722	Эй, люди! Гляньте на мою хозяйку. Сам тащусь!	Баяннн, но свежий	48781722
46449722	Век воли не видать, братан, ответь за все! (бандито)	Полоскание горла	48251722
48049722	Все умолкли! Хозяин с президентом базарить будет!	Дикий смех	49090722
47521722	Просыпайся, животное! Поезд на Бобруйск уже подан!	Шимпанзе	48232722
46482722	Стоять бояться. Кто такие? Сколько лет? Почему не в армии?	Петух	49206722
47570722	Эй ты, корова! Бегом на зарядку! Думаешь, похудела во сне?	Лев	49197722

ПОЛИФОНИЯ

48705722	7Б - Осень	Спят усталые игрушки (к ТВ передаче Спокойной ночи, малыши)	46767722
47386722	Jingle bells	Валерий Меладзе и ВИА ГРА - Притяженья больше нет	48390722
47122722	K-Maro - Crazy	В.Бутусов и гр. Ю-Питер - Девушка по городу идет	48417722
49288722	Каста - Сестра	Если б я был султан из к/ф "Кавказская пленница"	48725722
47137722	Smash - Мечта	Николай Басков и Таисия Повалий - Отпусти меня	49212722
49289722	Звери - Для тебя	Прекрасное далеко (из к/ф Гостья из будущего)	47134722
49286722	Масква - 7 этаж	Tomas N'evergreen - Since you've been gone	49113722
46571722	J-Five -Find a way	Пусть бегут неуклюже (из м/ф Чебурашка)	46758722
47176722	Земфира - Искала	Дима Билан - Я так люблю тебя (ремикс)	48553722
49218722	Глюк':)za - Москва	Мария Ржевская - Когда я стану кошкой	48500722
47425722	Чичерина - Ту лу ла	Кристина Орбакайте - Перелетная птица	49208722
49223722	t.A.T.u. - All About Us	Arash и Блестящие - Восточные сказки	48911722
48714722	Жасмин - Дольче вита	Андрей Губин и Краски - Те кто любит	47422722
48828722	Los del Rio - Macarena	Ночные Снайперы - Катастрофически	47314722
49110722	Pain - Shut your mouth	Дюна - Привет с большого бодуна	47684722
47658722	Виа Гра - Бриллианты	Justin Timberlake - Cry me a river	48883722
49215722	Серега - Король ринга	Мультфильмы - За нами следят	47312722
48425722	Народная - Цыганочка	Максим Фадеев - Беги по небу	47304722
47321722	Катя Лель - Муси-Пуси	Гости из будущего - Ты где-то	49216722
49224722	Банда - Плачут небеса	Чай вдвоем - День рожденья	47689722
48701722	Тотал - Бьёт по глазам	Другие правила - Лети! Беги!	47142722
48721722	Би-2 - Скользкие улицы	Блестящие - За четыре моря	48723722
49111722	Тема из к/ф Beverly hills	Arsenium - Love me...love me...	46572722
49276722	Uma2rmaH - Ума Турман	Sugababes - Hole in the head	49108722
49214722	Братья Гримм - Ресницы	DJ Грув - Служебный роман	48718722
48724722	Дискотека Авария - Небо	Непара - Бог тебя выдумал	47305722
47688722	Жанна Фриске - Ла ла ла	Пропаганда - Кванто коста	48703722
49209722	Ирина Дубцова - Медали	Лазарев - Eye of the storm	49293722

MP3

49259722	Каста - Сестра	Кристина Орбакайте - Перелетная птица	49254722
49238722	Звери - Для тебя	Айдамир Мугу и Аслан Тлебзу - Черные глаза	46561722
46580722	Aventura - I belive	Vengerov & Fedoroff - Кавказская пленница	48430722
49219722	Би 2 - Фламенко	Ленинград - Тема дороги(из к/ф Бумер 2)	49123722
48109722	Ann Lee - 2 times	Arash и Блестящие - Восточная сказка	48878722
48494722	NikoTin - Щекотка	Подъем и Карина - Белые кораблики	49255722
46557722	Серёга - King ring	Чугунный Скороход - Реалити - Шоу	48818722
48760722	Фактор 2 - Шалава	Смысловые галлюцинации - Полюса	49221722
48733722	Lumen - Не спеши	Гости из будущего - Лучшее в тебе	49244722
47445722	Слава - Попутчица	Triplex vs Apocaliptica - Бой с тенью	47439722
49291722	А Студио - Улетаю	Юлия Савичева - Прости за любовь	48631722
48116722	In-Grid - Mama mia	ВИА Чапа feat Михей - По волнам	48740722
49251722	Глюк':)za - Москва	Reflex - Я тебя всегда буду ждать	47456722
49292722	Uma2rmaH - Скажи	Benassi Bros. - Every Single Day	48726722
46545722	J-Five - Find A Way	Валерий Меладзе - Иностранец	49247722
49301722	Бизюлька - Сереня	Melanie C - Next best superstar	47363722
48680722	Руки вверх - Отель	Global Deejays - What a feeling	46543722
47441722	Hi Fi - Глупые люди	Arsenium - Love Me...Love Me...	46578722
48793722	Другие правила - Лето	Дискотека Авария - XXXиРНР	49246722
48812722	Катя Чехова - Холодно	Жанна Фриске - Где-то летом	49243722
48737722	Елка - Девочка в Пежо	Многоточие - Сквозь печаль	48674722
49269722	Ирина Дубцова - О нем	DJ Грув - Служебный роман	49260722
49253722	Масква - Ну наконец-то	Papi Sanchez - Enamorame	46550722
49272722	Полина Гагарина - Я твоя	Братья Гримм - Кустурица	48692722

© ООО "Первое музыкальное издательство", © АО "Российское Авторское Общество", © ООО "Мобилайнер", © ЗАО "CD Land+", © "Вернер/Чаппел", © "RMG Records", © "Шнурок", © "Universal", © ЗАО "BBB Запись", © НП "НААП", © "Союз", © "А. Бойков", © "Smeshariki.Ru", © "MovableEro", © "Eurofan", © "CD Land Records"

БУДЬ В ТЕМЕ!

Антон Логвинов

КРИЗИС ЖАНРА

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ЛОНДОН, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ ПЕРВЫЙ PC-ПРОЕКТ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

Что? Как? Вероятно, главный PC-проект этого года. Высокотехнологичный экшен от создателей Far Cry и по совместительству одна из первых разработок под DirectX 10. С очередной стройки века под названием «Домодедово» перемахнуть за четыре часа в приятный и обустроенный аэропорт Гартвик, совершенно не скрываясь, сесть на фирменный экспресс и очутиться в центре одного из самых красивых городов мира — Лондона. Именно здесь в самое ближайшее время разразится настоящий Crysis.

ЖАНР	ACTION
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК	CRYTEK
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	СОФТ КЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ	FAR CRY
МУЛЬТИПЛЕЕР	ИНТЕРНЕТ
ДАТА ВЫХОДА	2007 ГОД
САЙТ ИГРЫ	WWW.CRYSIS-GAME.COM

Такси в Лондоне — исключительно национальное предприятие. То есть в этом городе, в отличие от того же самого Нью-Йорка, нельзя увидеть за рулем кэба какого-нибудь индуса с двухэтажной чалмой на голове. Вместо этого вас обязательно поприветствует дружелюбный англичанин почтенного возраста и со словами «Okay, mate» докатит до нужного места, позевывая на светофоры и отпуская в сторону проносящихся лихачей классическое «bloody bastards». Внутри, казалось, классического лондонского кэба царит до неприличия настоящий хайтек — тут вам и телевизор, и радио с персональным управлением для каждого пассажира. Правда, в конце пути придется расстаться с половиной командировочных — плата за приятную компанию и удобства.

Наконец, мы попадаем в отель, который находится — не поверите — на пересечении Moscow Road и St. Petersburgh Place. Оценив юмор принимающей стороны, мы отправляемся изучать город — благо до назначенной встречи остается еще целый день. Как раз есть время, чтобы прийти в себя и сделать необходимые съемки. Неподалеку находится Гайд-парк, еще недавно знаменитый патрулями полицейских на роликах (сейчас клоун-подразделение Скотланд-Ярда, увы, распустили — нарушители скрывались от них, просто выбегая на газон). Здесь мы садимся на знаменитый двухэтажный «Дабл-Деккер», снимаем множество городских видов, после чего возвращаемся в гостиницу и засыпаем крепким сном — ведь алкоголь в местных барах перестают продавать уже в десять вечера, а еще через два часа они хором закрываются. Исключение составляют ночные клубы, которые работают на час дольше. Да, такая вот здесь «ночная жизнь».

Кризис расписания

7 апреля. В Москве вовсю гремит отечественная КРИ 2006, а мы по иронии судьбы отправляемся смотреть один из самых интересных западных проектов года. Место встречи — какой-то закрытый клуб в центре Лондона под названием HDTV-Center. Честно говоря, назначения четырехэтажного здания мы так и не поняли, но именно здесь **Crytek** и **Electronic Arts** сняли презентационный зал. Поднимаемся на последний этаж и узнаем две новости — как всегда, хорошую и плохую. Хорошая заключается в том, что Crytek решили устроить индивидуальные презентации для каждого издания. Плохая — они искренне полагали, что каждая займет максимум полчаса. Наивные. Представитель EA извиняется:

— Ну, погуляйте часика три. Вон город какой красивый.

Мы послушно отправляемся изучать столицу Великобритании. Второй раз.

Наконец приключения окончены, и мы попадаем в заветную Blue Room, где глава и один из основателей Crytek **Цеват Ерли** вместе с командой разработчиков готовы представить Crysis.

Огромная HDTV-плазма, внушительных размеров 5.1-акустика, мягкий диван — думаю, нам бы понравилось, даже если на экране показали бы какую-нибудь ерунду. Но ерунды, к счастью, не видно.

Для начала Цеват долго и обстоятельно говорил о том, какие выводы они сделали из предыдущего проекта, и рассказал немного о сеттинге игры (обязательно, кстати, см. видеоинтервью с гражданином Ерли на нашем диске), после чего передал эстафету команде разработчиков:

— Мы покажем вам уровень из второй половины игры. Ситуация такая: американский авианосец является базой для всех спецподразделений, которые заняты в конфликте с Северной Кореей. В том числе и для нашего. То есть с авианосца взлетают десантные корабли (*действие игры происходит в недалеком будущем — **Прим. авт.***) и отправляются на остров, где сразу несколько земных держав делят разбившийся инопланетный корабль. Но случается непредвиденное — пришельцы внезапно просыпаются и атакуют всю группировку США. Они расшвыривают корабли налево и направо, вокруг царит хаос, ну и все в таком духе.

Мы очевидцы

Мы находимся в одном из помещений корабля. Ситуация называется «скоро хана всему». Везде мигают аварийные лампочки, льется вода, а один из офицеров пытается забаррикадировать дверь, через которую упорно лезут *они*. Наш боец облачен в какой-то высо-

Холод — основное оружие пришельцев. Поэтому не стоит удивляться заморозкам в тропиках.

Вот так будет выглядеть игра на Windows Vista и какой-нибудь двуядерной SLI-конфигурации.

котехнологичный костюм, который работает в различных режимах: его энергию можно перераспределить на защиту, силу и т.д.

Впереди бушует огонь — врубаем защиту и быстро-быстро пробегаем сквозь пламя. Через минуту после забега встречаем и первого *гада*. Злодей чем-то плотно придавлен к полу, поэтому настучать ему (за неимением оружия) по чайнику не составляет труда (предварительно, конечно, переведя всю энергию костюма на «силу»).

Наконец, на пути нам попадается человек, который готов вывести из лабиринтов корабля. В самом интересном месте этот человек обязательно двинет ноги — в Crysis нашлось место большинству экшен-штампов. Зато место помощника тут же займет смертельно раненный старик-офицер, явно выше нас по званию, который попросит спасти человечество от неминуемой гибели. Получив установку, пробираемся к главной палубе, где застаем воистину эпическую картину: куча трупов, все в огне, солдаты в панике... Из хорошего — у нас появляется оружие.

Если внутри помещений корабля движок Crysis не демонстрировал ничего особенно выдающегося, то на открытых пространствах челюсть начинает мигом отпадать. Честно говоря, вместо объемных облаков мы бы на месте Crytek рекламировали объемный дым — суть одна и та же, только выглядит более впечатляюще.

Ночь. Палуба авианосца завалена грудой горящей техники, зловещая махина с гибкими клешнями (та самая, которую многие из вас, наверное, видели в технодемо) величественно шагает сквозь огонь, издавая животные звуки. Солдаты стреляют, пятятся назад, а огромной штуковине все нипочем — она жахает каким-то замораживающим лучом, расшвыривает технику, наступает людишкам на головы... Вскоре она хватает Ви-Толл (местный десантный корабль, больше всего напоминает аналогичную посудину из кинофильма «Звездный десант»), который пытался взлететь и смыться, и швыряет его в одну из башен авианосца. Раздается по-голливудски шикарный взрыв, все стекла по периметру разом вылетают, а объемный дым устремляется в небеса. Все это — в окружении постоянных более мелких взрывов, вспышек и криков. Наконец, еще одна башня авианосца взрывается и начинает картинно заваливаться на другую. Это, наверное, самое сильное впечатление от презентации.

Далее следует бойня с инопланетной махиной и... Windows XP. Вылет — вполне штатная ситуация для незаконченной игры. Разработчики разочарованно делятся друг с другом впечатлениями:

— Черт, чувак, ты так круто мочил эту штуку! Почти как Джеймс Бонд! Придется начинать сначала...

— Но это даже хорошо, потому что мы сможем продемонстрировать наш AI. Показать, что он нисколько не заскриптован, способен все делать самостоятельно и т. д.

— Да, у нас, конечно, есть какие-то сценарные вещи, как, например, сцена с Ви-Толлом, но в целом вон та махина, что вы видели, действует очень непредсказуемо. Ее поведение зависит от того, куда вы перемещаетесь, какую тактику используете, каким оружием сражаетесь... Как вы заметили, она любит швыряться предметами в игрока.

— И самим игроком...

— Да, игроком, кстати, тоже. Так вот, она сама думает, чем швыряться и куда. Это, клянусь, не скрипт!

Тем временем мы вновь пробегаем по коридорам корабля и выходим на палубу. Все та же эпическая сцена, но... К нашему удивлению, вторая башня авианосца совсем не торопится взрываться — в нее просто ничем не запульнули. Бой с инопланетной штуковиной продолжается под эпическую музыку, напряжение нарастает, как вдруг на горизонте появляется Ви-Толл. Мы запрыгиваем в корабль и удаляемся от пылающего в ночи авианосца. В общем — все жутко пафосно и захватывающе. Как сказал Цеват Ерли: «Если **Far Cry** был типичным B-movie, то Crysis это уже блокбастер AAA-класса». Действительно, так оно и есть. Crysis — живой пример того, что могут сделать создатели Far Cry с деньгами Electronic Arts.

■■■

Crysis планирует разразиться на наших с вами винчестерах в конце года. Кстати, диверсионной команде «**Игромании**» показали лишь DirectX9-версию движка. DirectX10-обновление будет выпущено одновременно с релизом Windows Vista. На ней игра будет работать быстрее и выдаст нам именно ту картинку, которая была показана в технологическом ролике с Games Developers Convention. Но даже на DirectX9 Crysis впечатляет. На закономерный вопрос о том, какая машина вообще может потянуть такую красотищу, сотрудники Crytek спокойно ответили — high-end PC. Но тут же утешили и пообещали поддержку более слабых машин. Хотя какой смысл играть в такую красотищу с выкрученными на минимум настройками — нам не особо понятно. Видимо, насладиться на полную катушку Crysis'ом поначалу смогут все-таки немногие.

Впрочем, на апгрейд есть еще год-полтора — можно успеть.

P.S. Редакция «**Игромании**» выражает благодарность компании «**Софт Клаб**» за помощь в организации поездки в Лондон. ■

Мостик того самого авианосца, которого скоро не станет...

Crysis в «Видеомании»

Внимание, внимание, говорит Британия! На DVD к этому номеру «**Игромании**» у нас запланирован сюжет из цикла о **Crysis**. Глава **Crytek** — мистер **Цеват Ерли** — в эксклюзивном интервью нашему журналу расскажет обо всех главных особенностях игры. В следующем же месяце мы собираемся предоставить вторую часть интервью, в которой уже пойдет речь о совсем других вещах. Каких?

Пока секрет!

Размах действа — эпический: авиация, ПВО, биг-бада-бумы и прочие блага цивилизации прилагаются.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Звездный Легион: Битва за оранжевую планету

Жанр: Action **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** AV Games **Похожесть:** Crimsonland, Shadowgrouds **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** Осень-зима 2006 года

Если начинающая игровая студия в качестве своего первого проекта заявляет эпическую ролевую игру или суперэкшен, от одного вида которого в полном составе должна повеситься **id Software**, — жди беды. Точнее — не жди вообще ничего.

В этом суровом мире править бал должны прагматизм и трезвый расчет. Начинать надо с простого. И именно по этой причине у молодой отечественной команды **AV Games**, которая разрабатывает незамысловатый экшен «**Звездный Легион: Битва за оранжевую планету**», есть неплохие шансы не только успешно закончить свою первую игру, но и закрепиться в индустрии для последующей работы над более серьезными проектами.

«Звездный Легион» перенесет нас в будущее, когда человечество уже освоило межзвездные полеты. На одной из дальних планет исследователи открыли уникальное растение, получившее название «исида». Семена исиды способны не только излечивать любые болезни, включая хронические запои и геморрой, но и продлевать жизнь. Немудрено, что после открытия такой мега-панацеи начинается величайшая в истории человечества битва за урожай. Причем битва не только в переносном, но и в самом что ни на есть прямом смысле слова. На планете, где растет исида, очень сильный радиационный фон, частые электромагнитные бури и — в качестве приятного бонуса — воинственные роботы, которые всячески препятствуют сбору семян. Поэтому игроку предстоят жестокие схватки с многочисленными врагами и борьба с инопланетными стихиями.

Геймплей «Звездного Легиона» представляет собой классический экшен с элементами экономики и видом от третьего лица. Большую часть игры нам придется заниматься геноцидом роботизированных аборигенов планеты и сбором семян. В перерывах между битвами можно будет продать собранный урожай и оставшиеся от уничтоженных роботов запчасти, а на вырученные деньги — закупить новое оружие и боеприпасы.

Кампания в игре разбита на двенадцать миссий, включая разведку, штурм вражеских укреплений, оборону собственной базы и тому подобные задания. Кроме того, предусмотрен режим Survival, где игроку необходимо продержаться в живых как можно дольше. Противники в «Звездном легионе» достаточно разнообразны: обещано более десятка разновидностей роботов, таких как танки, дроны, штурмовики и даже роботы-камикадзе.

Все это разработчики грозятся сдобрить удобным интерфейсом и «веселым» трехмерным движком с красочными спецэффектами. Действительно, скриншоты выглядят ярко, сочно и откровенно мультяшно, что помогает скрасить техническую отсталость графического мотора игры.

Beowulf

Жанр: Action/adventure **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** 4HEAD Studios **Похожесть:** Нет * **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Зима 2006 года

Несмотря на футуристический «привкус», слово **Beowulf** — всего лишь имя героя одной из древнеанглийских легенд. В активе побед у легендарного Беовульфа — не менее легендарное чудище Грендель, куча мифической живности калибром поменьше и даже один дракон, схватка с которым стала для Беовульфа последней, — перед смертью коварная «рептилия» таки успела нанести герою рану, которая оказалась для него смертельной.

Зимой этого года легенда о Беовульфе будет расфасована по DVD-боксам в виде приключенческой игры, разработку которой ведет известная в широких кругах компания **4HEAD Studios** (**Europa 1400: The Guild**, **The Guild II**, **Back to Gaya** и так далее). Разработчики также активно сотрудничают с анимационной студией 3D-IO, поэтому за графический стиль можно быть вполне спокойным, хотя возможности самого движка пока не особо впечатляют.

Геймплей Beowulf будет представлять собой смесь классической адвенчуры и экшена с ощутимым уклоном в сторону фехтования. Причем обещается, что предопределенных движений, а тем более комбо, в игре не будет — все выпады и блоки полностью контролируются самим игроком. Как это реализуют на практике — пока загадка, особенно с учетом мультиплатформенной направленности проекта. Впрочем, мы традиционно надеемся на лучшее — ведь толковых игр с файтинг-элементами на PC ой как мало.

Collapse: Devastated World

Жанр: Action **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** CREOTEAM **Похожесть:** Half-Life 2 **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** Не объявлена

Экшены уровня **Half-Life 2** — явление столь же редкое, сколь и психически изматывающее: подобные проекты засвечиваются задолго до своего выхода, разрабатываются годами, вызывая обильное слюноотделение, а после выхода заставляют раскошелиться на серьезный апгрейд. Но именно на таких китах держатся любовь к жанру и вера в технический прогресс.

Поэтому хорошенько запомните следующее название — **Collapse: Devastated World**. Похоже, что эта игра имеет все шансы попасть в вышеописанную когорту избранных. Проект разрабатывается молодой украинской студией **CREOTEAM**, ключевые сотрудники которой, по заверению PR-отдела компании, имеют многолетний опыт работы в индустрии и принимали участие в разработке таких известных игр, как **Far Cry**.

«Коллапс» — это динамичный экшен в духе Half-Life 2 и в антураже, весьма напоминающем вселенную **S.T.A.L.K.E.R.** — только чуть менее мрачную, с быстроходными байками, оригинальным арсеналом. Помимо традиционного огнестрела и холодного оружия, обещаны загадочные энергетические удары, при помощи которых можно изменять пространство и время. Одна из изюминок игры — обилие рукопашных схваток с большим разнообразием движений, приемов и комбо.

Второй ключевой момент игры — высокая интерактивность окружения. И наконец, еще один повод ждать Collapse с нетерпением — графика на уровне самых высоких стандартов жанра.

Desperate Housewives

Жанр: Симулятор **Издатель:** Buena Vista Games **Разработчик:** Liquid Entertainment **Похожесть:** The Sims **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Осень-зима 2006 года

Говорят, домохозяйки — одна из самых неиграющих категорий населения. Ну и черт с ними! Раз домохозяйки не играют в компьютерные игры, значит, мы будем играть в домохозяек! Зимой этого года на прилавках магазинов должен появиться симулятор домохозяек **Desperate Housewives**, созданный по мотивам одноименного популярного телесериала.

В отличие от сериала, где фигурировало аж пять героинь, в наше распоряжение будет предоставлена только одна труженица кухонной плиты и пылесоса. По сюжету она переезжает в городок Вистерия Лейн и медленно, но уверенно, как «Титаник», погружается в пучины интриг и скандалов, опутывающих добропорядочных, на первый взгляд, соседей.

Сказать, на что похож геймплей Desperate Housewives, похоже, пока затрудняются даже сами авторы. Судя по всему, нас ждет смесь классического квеста со столь популярным ныне жанром «симулятора жизни».

События в игре, как и в фильме, будет закадрово комментировать Бренда Стронг, игравшая одну из героинь сериала — застрелившуюся в первой серии Мэри Эллис. Будут ли представлены и другие актрисы из телепроекта — пока не ясно.

А вот графика игры, к сожалению, не цепляет совершенно — скриншоты недвусмысленно намекают на простенький движок и буратино-гламурную стилистику в духе эротического лайф-сима **Singles**. Впрочем, этим грешат почти все клоны **The Sims**.

Power of Destruction

Жанр: Action **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** Profenix Studio **Похожесть:** Call of Duty * **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** Не объявлена

Что будет, если выпустить шутер на нехитром 3D-движке, на скорую руку замаскировать примитивизм AI бесстрашными толпами прущих изо всех щелей врагов, а вместо внятного и проработанного сюжета влепить очередную альтернативную трактовку истории? Засмеют!

А что сделать, чтобы не засмеяли? Нет ничего проще — надо скорчить умное лицо и заранее объяснить, что это не недостатки игры, а фичи. Так сказать, шутер в духе старой школы. Именно по такому рецепту создается проект **Power of Destruction** от **Profenix Studio**.

По версии Profenix, Адольф Гитлер таки выиграл Вторую мировую, правда, не в 1945 году, а в 1948. А к 1980 году — так вообще вместо того, чтобы устроить Олимпиаду, покорил мир. Но не все потеряно! Герой игры — простой немецкий солдат — собирается вернуть историю в привычное нам русло и начинает крестовый поход против Гитлера и его прихвостней. Кампания в Power of Destruction будет разбита на восемь миссий, включая сражения на мосту, в городе и даже в самом настоящем дворце. Арсенал разнообразен, хотя и легко предсказуем: шотган, винтовка, автомат, пулемет и гранатомет. Также предусмотрена возможность использования стационарных турелей, например зенитных орудий.

Авторы проекта не моргнув глазом обещают продвинутый графический движок, но лишь дело доходит до подробностей, стыдливо прячут глаза и что-то невнятно бормочут про динамические тени и бамп-мэппинг. Эка невидаль!

Nitro Stunt Racing

Жанр: Аркадный автосимулятор **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** Game Seed **Похожесть:** Crashday **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** 2006 год

Могут ли классические кольцевые гонки по увлекательности и динамизму сравниться с такими зубрами стритрейсинга, как последние три части **Need for Speed** или, например, консольный **Midnight Club 3**? Казалось бы, ответ очевиден: нет, не могут. Однако молодая компания **Game Seed**, штат которой укомплектован экс-сотрудниками **Atari** и **Infogrames**, собирается вскоре проверить вышеупомянутый постулат на прочность игрой **Nitro Stunt Racing**.

Идея проста и привлекательна одновременно. Чтобы кольцевые треки не показались скучными, дизайнеры Game Seed обещают оснастить каждый из них огромным количеством трамплинов, гигантских петель, труб и других трюковых приспособлений. По внешнему виду некоторые трассы напоминают аттракцион «Американские горки». В дополнение к этому машины будут снабжены нитроускорителями, а некоторые модели — даже реактивными двигателями. Несмотря на подобную фантастическую направленность NSR, авторы обещают нам серьезную физику и управление. Что, впрочем, разумно — ведь, как можно понять из описания, игра будет заточена больше под трюки и «прыготню», чем под сами покатушки.

Если судить по скриншотам, ураганная смесь скоростных гонок и каскадерского шоу будет выглядеть весьма неплохо. Машины смоделированы с любовью и тщанием, а треки могут похвастаться реалистичными текстурами и хорошей детализацией.

Undercover

Жанр: Adventure **Издатель:** Anaconda **Разработчик:** Sproing Interactive **Похожесть:** Nibiru: Age of Secrets **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Не объявлена

Если о сюжете приключенческой игры двух слов не могут связать даже ее авторы — дело однозначно дрянь. Именно таким образом обстоит ситуация с адвенчурным проектом **Undercover**, разработкой которого занимается австрийская студия **Sproing Interactive**, отметившаяся — с одной стороны — невыразительными мотогонками **Jacked** и с другой — дико популярной аркадой **Moorhuhn**.

Действие игры развернется во время кровопролитной Второй мировой, в захваченной нацистами полуразрушенной Европе. Интрига закручена вокруг столь популярной нынче альтернативной истории, состоящей из мифов, нераскрытых секретов и махинаций того времени. Впрочем, о чем конкретно идет речь, почему-то умалчивается — разработчики блюдут военную тайну, не иначе. Герои игры, типы задачек, система диалогов и стиль управления — такая же военная тайна за семью печатями.

Более-менее цельное впечатление можно составить лишь о графике Undercover. Насчет мрачности и гнетущей атмосферы нам точно не врут — скриншоты демонстрируют темные и унылые интерьеры, навевающие дикую тоску и неконтролируемое желание выкрутить яркость у монитора на максимум. Да и технические характеристики движка слабоваты. Впрочем, если в жизни игра получится такой же темной, как на картинках, то мы эти «технические характеристики» рискуем просто не увидеть.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

- ИЗДАТЕЛЬ
  MIDWAY GAMES
- РАЗРАБОТЧИКИ
  STAINLESS STEEL STUDIOS/
  MIDWAY SAN DIEGO
- ПОХОЖЕСТЬ
  - EMPIRE EARTH
  - ROME: TOTAL WAR
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.RISEANDFALLGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА
ЛЕТО 2006 ГОДА

RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

Степан Чечулин

История рождения **Rise & Fall: Civilizations at War** драматична и таинственна. Сначала игру ваяла **Stainless Steel Studios**, ответственная, как мы с вами знаем, за появление таких нестыдных RTS, как **Empire Earth** и **Empires: Dawn of the Modern World**. Товарищи из упомянутой студии трудились над Rise & Fall почти целый год, однако потом где-то грянул гром, на офис разработчиков налетели злобные джигиты из **Midway** и банально разогнали всю команду во главе с ее руководителем **Риком Гудманом**. После этого все были уверены, что проект топором пойдет на дно. Однако боссы Midway взяли да и передали дальнейшую разработку Rise & Fall студии **Midway San Diego**, клятвенно пообещавшей выдать ту самую игру, о которой рассказывали многочисленные пресс-релизы. Благо все было уже почти готово и оставалось только довести до ума баланс да исправить многочисленные ошибки.

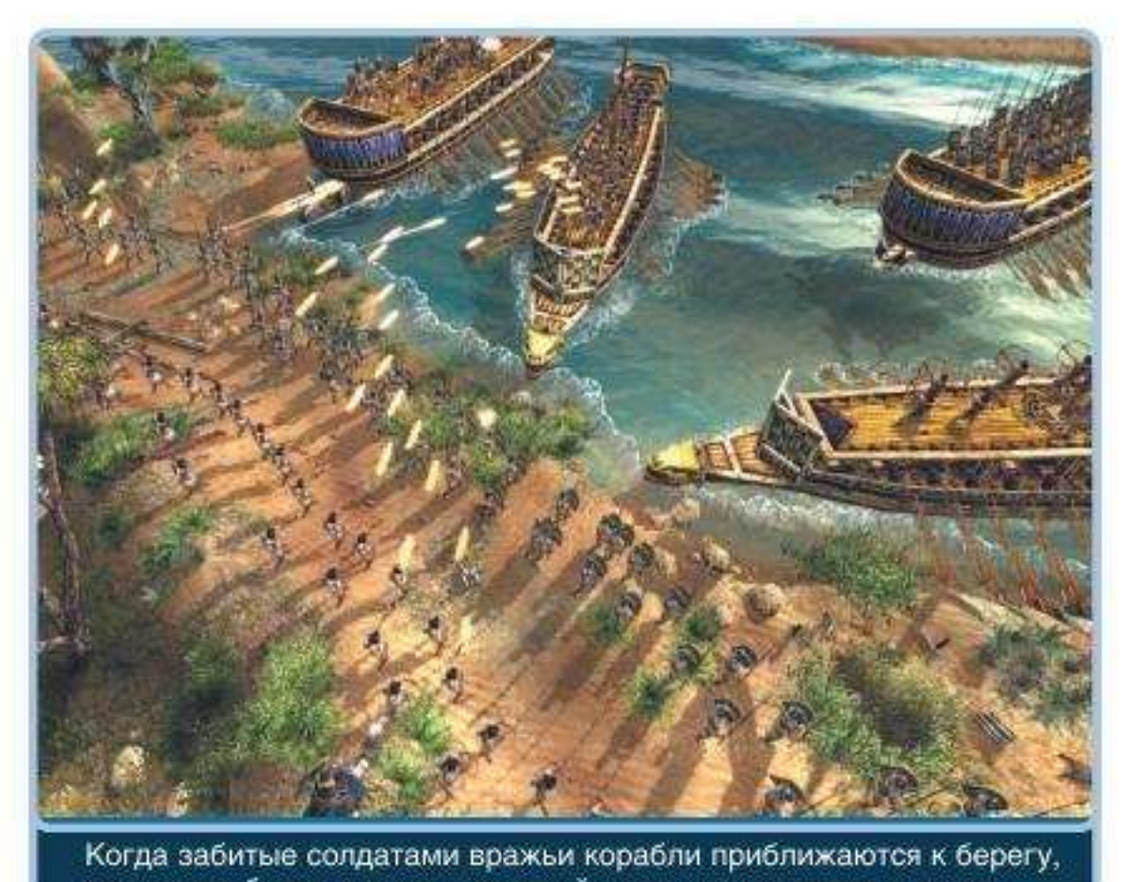
Ожившие легенды

Суть готовящегося шоу в том, что нам с вами предстоит активно участвовать не в какой-то там фантастической битве осла с бобром, а возглавить великие армии Рима, Египта, Персии и Греции. Цель, разумеется, проста — привести свою нацию к победе. Отметим, что до сих пор точно неизвестно, каким образом в игре будет строиться кампания, поэтому и непонятно, кто с кем и как будет воевать. Впрочем, скорее всего, сражаться, как и полагается в правильных играх, все будут со всеми.

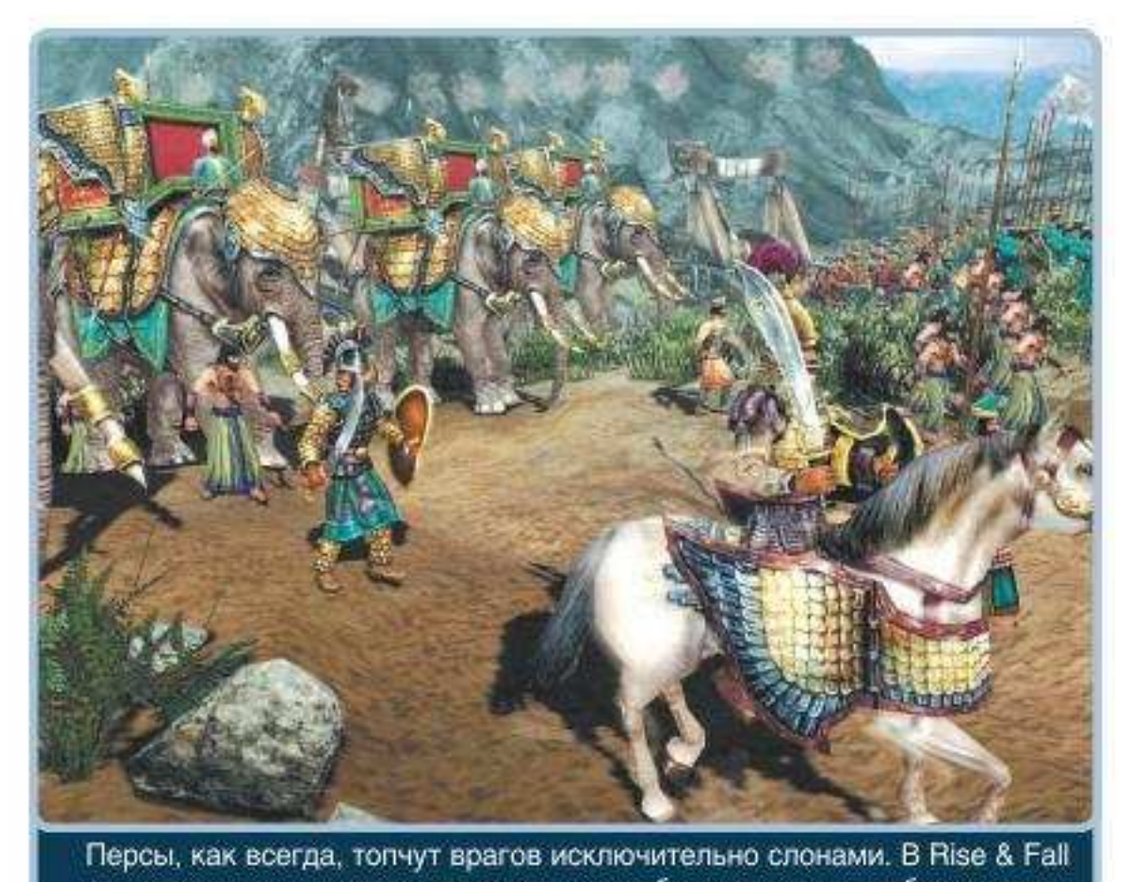
Подобно любой уважающей себя RTS, в Rise & Fall каждая сторона конфликта обладает целым выводком разнообразных юнитов. Персы выгоняют на поле боя слонов, конных лучников и колесницы. Римляне предпочитают биться чудовищно сильной, но медлительной пехотой. А вот греки используют в сражениях легкую пехоту и мощные боевые корабли. И хотя внешне армии сторон отличаются разительно, баланс разработчики обещают толковый — каждая сторона обладает и лучниками, которые бьют врага на порядочном расстоянии, и всадниками, способными вламываться в ряды противника и устраивать там полный хаос, и крепкой пехотой, отлично подходящей для длительного сдерживания противника.

Геймплей Rise & Fall на первый взгляд чертовски знакомый, если не сказать банальный. Снова и опять нам предстоит брать в охапку рабочих, возводить здания, а в них уже растить грозную армию, изучать всяческие апгрейды и так далее. По ходу дела не стоит забывать о сборе стратегических ресурсов, коих тут всего два — дерево и золото. В представлении разработчиков этих компонентов вполне достаточно, чтобы отгрохать каменное здание или наделать закованных в латы солдат.

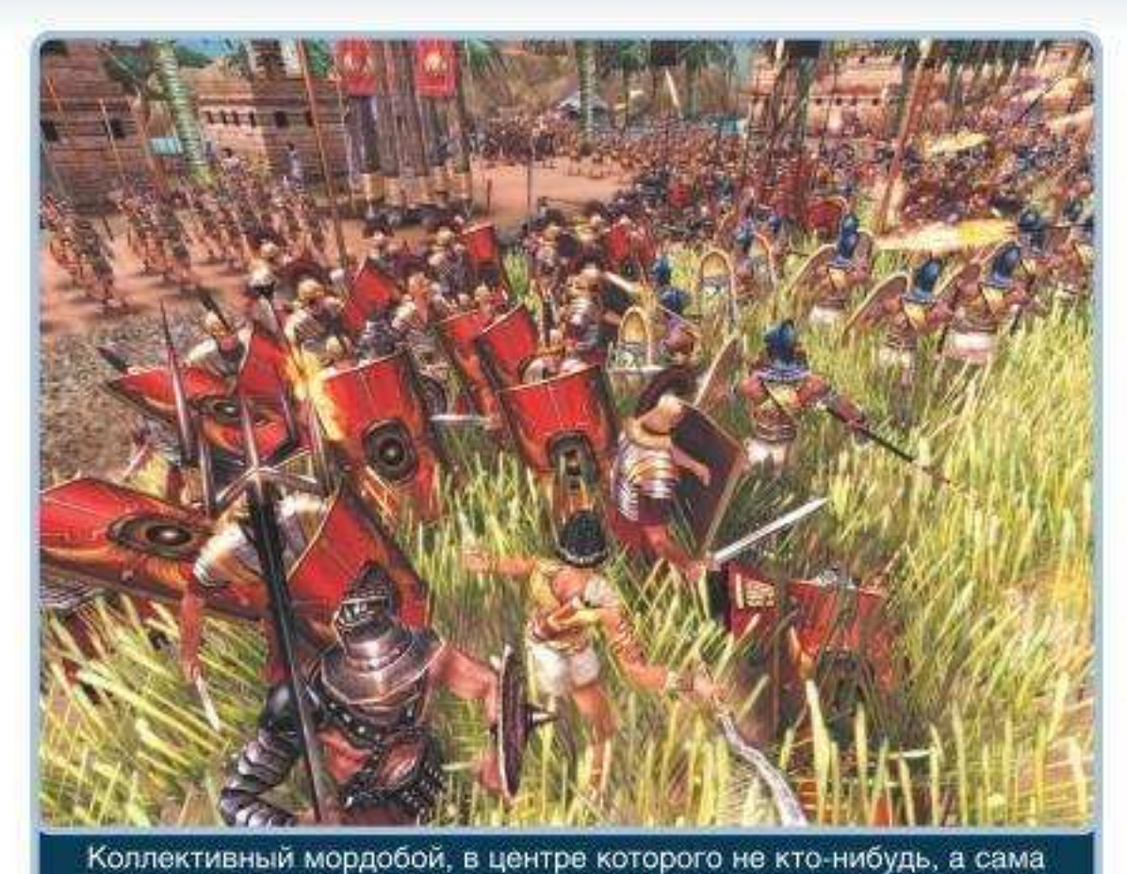
Что-что? Говорите, все это уже видели в других играх? Да, действительно так. И все было бы грустно, если бы создатели Rise & Fall не спрятали в рукаве пару козырей. Первый из них — это так называемые герои, в шкуру которых мы можем вселяться буквально в любой момент игры. За греков выступают такие селебрити, как Ахиллес и Александр Македонский, за персов играет Саргон Второй, за римлян Гай Юлий Цезарь, а в рядах египтян замечены знаменитости вроде Рамзеса и Клеопатры. Так вот, радость в том, что все эти известные личности бегают с вашей армией по полю



Когда забитые солдатами вражьи корабли приближаются к берегу, нелишним будет угостить их парой сотен зажигательных стрел.



Персы, как всегда, топчут врагов исключительно слонами. В Rise & Fall эти зверюшки в считанные минуты способны раскидать любую армию.



Коллективный мордобой, в центре которого не кто-нибудь, а сама Клеопатра. Такой вот исторический реализм.

Вселившись в тело Александра Македонского, можно быстро перебить десяток-другой врагов.

битвы, и вы можете легко и просто вселиться в их тела, после чего игра из RTS превращается в самый натуральный экшен. Герой, управляемый привычной комбинацией «WASD+мышка», выписывает сложносочиненные комбинации ударов, стреляет из лука, поливает негодяев магией и под нашим чутким контролем становится терминатором, выносящим десятки врагов. Разработчики обещают, что возможность самолично рулить героями сильно повлияет на стиль игры, ибо если вдруг ваша армия попадет под обстрел лучников, ничто не помешает взять за шкирку, например, Ахиллеса и отправиться рвать наглецов на британский флаг, не подставляя под удар сами войска. Как и в любом приличном экшене, каждый герой обладает уникальным оружием, а также целым набором характеристик, которые растут со временем.

С одной стороны, бегать по полю брани, потрясая мечом и пугая врагов свирепыми воплями, может быть, и весело. Однако такой подход на корню рушит «историческую достоверность» Rise & Fall, о которой разработчики рассказывают на каждом углу. Как ни крути, но слабо верится, что в реальной жизни Клеопатра облачалась в железные шорты и, размахивая посохом, носилась по жаркой пустыне в попытке отыскать Юлия Цезаря и отвесить ему непечатного. Впрочем, если отвлечься от исторической правды, то может получиться весело.

На суше и на море

Следующий козырь игры — морские сражения. Мы уже привыкли к тому, как это выглядит в других RTS: встретились кораблики, обменялись залпами, после чего один из участников симпозиума по разоружению благополучно идет ко дну. А вот в Rise & Fall нас ждет совсем другой морской бой. Прежде чем отправить корабль в плаванье, надо для начала загнать на него настоящую команду. Причем мы сами определяем, кто будет на борту, — можно набить посудину лучниками, которые будут расстреливать противника на расстоянии, а можно мечниками, обожающими брать вражеские суда на абордаж. После всех необходимых приготовлений начинается самое интересное — зрелищный бой: наши солдаты забрасывают на триремы абордажные крюки, подтягивают корабль поближе, а затем с воплями устремляются на палубу вражеского судна и устраивают там форменную сечу. Если битва пройдет успешно, захваченный корабль поступит в ваше распоряжение. Разумеется, никуда не денутся и сражения «по старинке». Каждую посудину можно оснастить катапультами и быстро отправить на дно злодейский флот. Кроме того, разработчики обещают сделать упор на десантные операции. Нет ничего лучше, чем тихой сапой заплыть в тыл врага и порадовать его резвым десантом.

Для достижения победы надо не только воевать, добывать ресурсы и строить базу. Основные сражения в Rise & Fall развернутся за города, захват которых обеспечивает вашу армию мощными юнитами, новыми апгрейдами и прочими благами. Причем осада и захват поселения сделаны в лучших традициях какого-нибудь **Stronghold**: лучники на стенах нещадно поливают наступающие войска ливнем стрел, те, в свою очередь, отвечают залпами катапульт, кругом дым, огонь, обломки стен, солдаты эшелонами отбывают на тот свет, короче, первостатейный хаос во всей красе.

Готовя этот материал, мы посмотрели огромное количество скриншотов и роликов, поэтому можем авторитетно заявить, что хотя графика в Rise & Fall воображение и не поражает, однако все здешние пляски смотрятся красиво. Во время особо яростной битвы на экране монитора творится просто ад кромешный — на одной стороне наши корабли берут на абордаж врагов, с другой наступает подопечная конница, а с тыла высаживается морской десант... При этом все искрит, в воздухе летают щепки, кровь погибших обильно заливает землю. Ощущение полного бедлама, надо сказать, передается на все сто процентов. Но особенно разработчикам удалось передать масштабность сражений. На поле боя постоянно сходится какое-то нереальное количество юнитов. Спецэффекты, опять же, выглядят очень даже прилично. Нарекания вызывают только слишком уж дубовые модели солдат, но это искупается приятной анимацией персонажей.

■■■

Rise & Fall — интересный проект, который вполне может внести некую свежую струю в привычный жанр RTS. Заметим, что пока все гладко лишь на бумаге, ибо толком неясно, насколько хорошо новые фокусы будут работать непосредственно в игре. Увы, но инновационные морские сражения легко могут превратиться в неудобоваримую чепуху, а возможность вселяться в тела героев сделает из толковой RTS странный экшен с посредственной графикой. Надеемся, что создателям игры удастся реализовать все обещанное на достойном уровне, и летом мы получим действительно интересную и не совсем обычную RTS. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Довольно любопытная RTS, где у нас будет возможность не только повести в бой грозные армии Рима, Египта, Персии и Греции, но и самолично надрать уши врагам в шкуре какого-нибудь Ахиллеса или даже Клеопатры.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Олег Ставицкий

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
СОФТ КЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ
COMMAND & CONQUER: GENERALS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

www.ea.com/official/cc/cc3/us

COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS

Знали бы вы, какого качественного и вдохновляющего тибериума прислал в нашу уважаемую редакцию Майк Верду!

Когда несколько месяцев назад **Electronic Arts** вдруг удумала завернуть все **Command & Conquer**-игры в два красочных DVD и выпустить их под видом коллекционного издания **C&C: The First Decade**, все образованные игрожурналисты резко напрягли слух. Такие вот ностальгические переиздания случаются обычно по двум причинам: либо бренд отправляется в бессрочный отпуск и с рыдающих фанатов в последний раз пытаются выжать немного денег, либо таким образом поклонникам напоминают об их любимой игре и готовят к очередному продолжению. В случае с Command & Conquer ситуация очевидна — переиздание The First Decade предваряло собой анонс нового проекта.

Несмотря на то, что все журналисты земшара смотрели на Electronic Arts влажными глазами в ожидании крупиц информации, авторы продолжали делать отсутствующее лицо. И вот, буквально за несколько дней до сдачи этого номера в печать, в интернете появился один скромный рендер и куцый пресс-релиз, где буквально парой абзацев сообщалось, что Command & Conquer возвращается.

Дальнейшие наши ухищрения находятся за рамками цензуры, полового воспитания и вообще здравого смысла. Результатом гражданского подвига «**Игромании**» является нижеследующее интервью с **Майком Верду**, исполнительным продюсером **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Важно понимать — на момент написания этих строк весь мир, включая оперативные западные интернет-порталы, сжимает в руках один единственный арт и листок пресс-релиза. Опубликованная здесь информация и скриншоты — мировой эксклюзив.

Зеленое золото

Command & Conquer возвращается. Будущее, GDI, NOD, тибериум, Кейн — все в сборе. На фоне творящихся в мире событий сценарий Tiberium Wars и основные действующие лица выглядят как плохо замаскированные метафоры.

Для тех, кто вдруг проспал последние двенадцать лет, а заодно пропустил расцвет жанра RTS, напоминаем главное. Основной причиной конфликта является тибериум — зеленая кристаллообразная субстанция, которая неожиданно начала расти на Земле. Тибериум — колоссальный источник энергии, ценнейший ресурс. По совместительству тибериум являет собой натуральную экологическую чуму — он радиоактивен, опасен для жизни и пожирает планету с завидным аппетитом. Откуда он появился — категорически неизвестно, мы лишь знаем, что это явно минерал неземного происхождения.

Само собой, контроль над тибериумом означает контроль над планетой. В конфликте участвуют две стороны. GDI (Global Defence Initiative) — это, значит, олицетворение западной цивилизации: американские танки, голливудские улыбки и белая кожа. Electronic Arts скромно бубнит про параллели с НАТО, но даже последнему двоечнику очевидно, что GDI легко заменяется на другую трехбуквенную аббревиатуру — США.

С другой стороны, за тибериум бьется Brotherhood of NOD — секта планетарного масштаба, составленная из угнетенных стран третьего мира. NOD выстроили на основе тибериума религиозное учение и, заручившись поддержкой обделенных голодранцев, развязали войну. Если метафора все еще неочевидна, то вот еще одна маленькая деталь: братством руководит Кейн — внушительного вида и безграничной харизмы лидер, непрерывно вещающий из засекреченных бункеров.

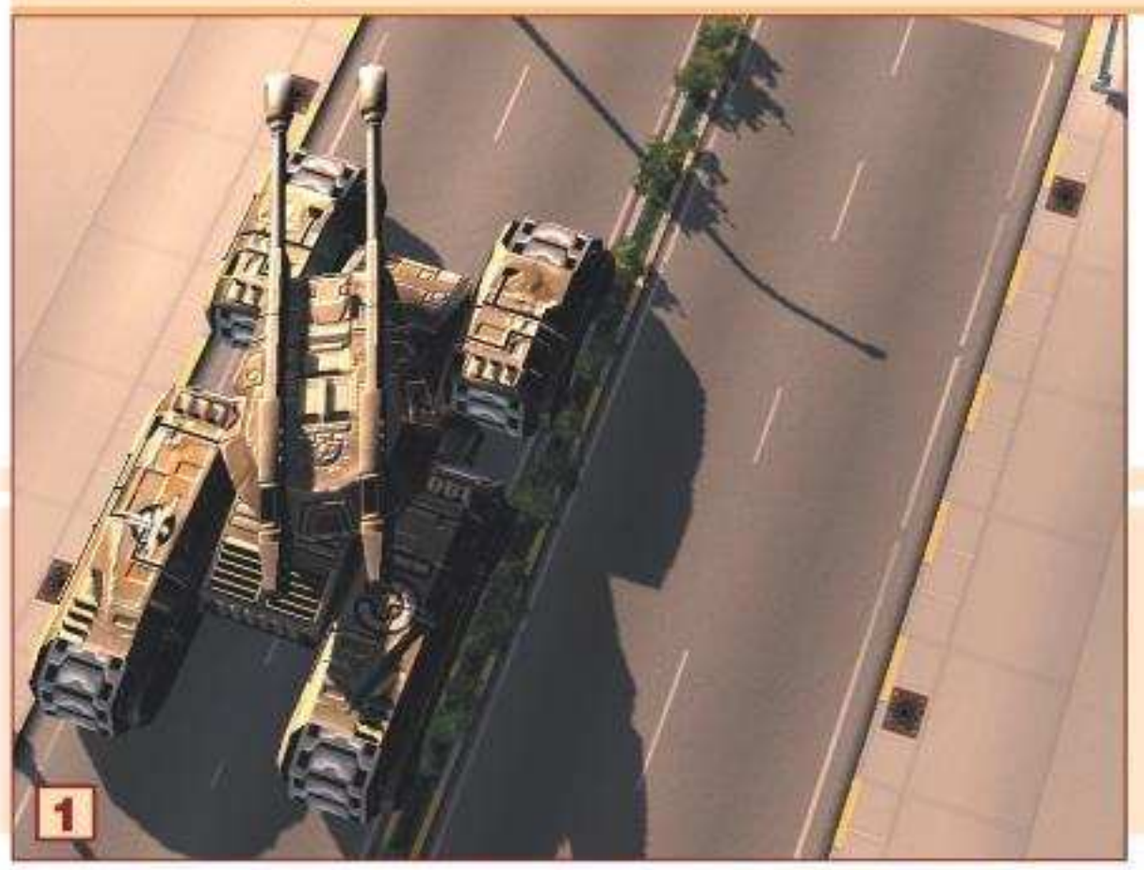
Не обнаружить во вышеозначенной фабуле параллели с современной политической ситуацией, конечно, невозможно. Именно поэтому разговор с мистером Верду начался следующим образом:

ВНИМАНИЕ! Вас приветствуют представители самого крупного игрового издания шестой части суши. Мистер Верду, пожалуйста, не отпирайтесь. Мы все здесь образованные люди и смотрим новости. Даже пятилетнему ребенку очевидно, что GDI и NOD — это метафоры западной и исламской цивилизации, а слово «тибериум» легко заменяется словом «нефть». Вы что это, пытаетесь своей игрой сделать политическое заявление?

1 **Поздоровайтесь с танком «Мамонт» образца 2006 года.**

2 **И эти люди говорят нам про адаптивный AI и новые стратегии? Танковый раш по-прежнему решает!**

3 **Нашим эротическим мечтам о разрушаемом ландшафте, похоже, сбыться не суждено.**



[Майк]

(*нервно поправляя галстук*) Эм-м-м... Здравствуйте. Здесь у вас как-то жарко, вам не кажется? Что до вашего.. э-э-э... вопроса, то я хочу сказать следующее. Серия Command & Conquer была создана в 1995 году, то есть ДО событий, задолго до всем известных терактов и всем известных последствий этих терактов. Так вот, третья глава нашей саги — это продолжение истории о противостоянии GDI и NOD. Так что мы вовсе не пытаемся выступить с политическим заявлением, это вы зря!

С другой стороны, хорошая научная фантастика — это всегда отражение реальных событий. Кхм, то есть я хотел сказать, тех событий, которые *могут* произойти. Тибериум действительно можно рассматривать как метафору любого ценного ресурса. Например, нефти. Или угля. Или ядерного топлива. Но в нашем случае тибериум — нечто большее. Это не просто ресурс, это эпицентр конфликта, первопричина, вокруг которой вращается весь сюжет, все события.

Мистер Верду, конечно, лукавит. В 1995 году спрогнозировать текущие события было очень легко. В конце концов, еще Нострадамус предсказывал схватку всего мира и исламской цивилизации. Особенно забавно заявления продюсера проекта смотрятся на фоне завязки Tiberium Wars. А выглядит она следующим образом.

На дворе 2047 год — не самое, прямо скажем, далекое будущее. Ядерный взрыв разносит на молекулы орбитальную станцию «Филадельфия» — главную гордость и зарок спокойствия GDI. Остатки этой импровизированной «звезды смерти» валятся на землю праздничным метеоритным дождем.

Пока GDI вместе со всей западной цивилизацией обнаруживают себя без штанов, то есть без основной своей защиты, NOD устраивают массированную атаку по всем фронтам. Обозленные, голодные и очень некстати вооруженные представители третьего мира под предводительством братства начинают методично загонять «западников» в угол.

Мало того, NOD также умудрились вывести в своих застенках отряды элитных религиозных фанатиков, которые сплошь состоят из отчаявшегося населения разрушенных городов третьего мира (ничего не напоминает?). Эти милейшие кружки именуются Black Hand, вооружены высокотехнологичным оружием, а слово «сострадание» они последний раз слышали, когда на их дом сбросили атомную бомбу.

В общем, в течение нескольких часов вся западная цивилизация неожиданно оказывается перед неуютной перспективой полного уничтожения. Начинается Третья мировая война.

Если вы не узнаете в описанных выше событиях вполне реальную перспективу ближайших лет, разрешите вас поздравить — вы пребываете в счастливом неведении. Electronic Arts, однако, грозится не только полноприводной голливудской постановкой, но и «новым уровнем погружения игрока в сюжет». Тут уж мистеру Верду пришлось ответствовать лично.

ВОПРОС: Давайте немного поговорим о том, как игрокам будет подан сюжет. Во-первых, о заставках. Вы, надеемся, не изменили традиции, и нас снова ждет видео с актерами и декорациями?

[Майк]

Мы тут в EA поставили себе цель — устроить революцию в сюжетных RTS. Так историю в стратегиях не подавал еще никто! Мы придумали целый арсенал новых способов внедрения игрока в сюжет! Но верность традициям соблюдена — видеоролики никуда не денутся (это, в конце концов, C&C).

ВОПРОС: Прекрасно. Но не могли бы вы все-таки уточнить, что конкретно имеется в виду под «новыми методами внедрения игрока в сюжет»?

[Майк]

Давайте сначала я вам скажу пару слов о вселенной C&C и о том, как она создается. Для проработки вселенной у нас есть натренированный выводок сценаристов. Они придумывают предысторию, сочиняют какие-то необязательные детали, словом, разрабатывают мир Command & Conquer и делают это уже довольно давно. Эти люди добавляют происходящему глубины и, скажем так, красок. Они описали развитие GDI и NOD настолько подробно, чтобы вы могли поверить в их существование, они вели летописи войн, они придумали Кейна, описали геополитику и сочинили еще миллион подобных вещей.

Мало того, мы привлекли нескольких ученых из MIT (Massachusetts Institute of Technology, Массачусетский технологический институт), чтобы они помогли нам разобраться в физических свойствах тибериума — научно обосновали его состав, природу, принцип работы на атомном уровне. Теперь мы можем вполне себе академическим образом объяснить, почему тибериум так губителен для окружающей среды и почему, в конце концов, это такой ценный энергетический ресурс.

Результатом всей этой работы явилась вселенная, проработанная на таком уровне, что другим и не снился. У нас тут образовалась целая картотека фотографий, рисунков, документов и видеороликов, которые поясняют о придуманном мире решительно все.

Само собой, имея на руках настолько детальную вселенную, мы хотим максимальным образом погрузить в нее игрока. Сюжет будет преследовать вас повсюду. Это не только заставки между и во время миссий. Это и радиопереговоры, и цели, которые перед вами ставятся. По мере продвижения по кампании вы будете получать доступ к колоссальной базе данных, которая содержит информацию обо всех персонажах и событиях.

Говоря по-простому, мы пытаемся внедрить историю везде где только можно. И если у нас все получится, Tiberium Wars будет первой RTS с беспрецедентным уровнем погружения в сюжет!

Про привлеченных к съемке актеров мистер Верду меж тем отказывается говорить. А жаль — в ***Tiberian Sun*** *снимались Майкл Бин (вы, конечно, помните его как отца Джона Коннора из первого «Терминатора») и Джеймс Эрл-Джонс (больше известный как «Голос Дарта Вейдера»). Кроме того, никакой конкретики относительно извечных C&C-вопросов (например, откуда взялся тибериум) от продюсера также добиться не удалось. Майк натянуто улыбается и сообщает что-то вроде: «Конечно, мы ответим на многие вопросы и, разумеется, зададим новые». Ага, спасибо, очень содержательно.*

Шкура неубитого «Мамонта»

Все мы помним классическую C&C-карту, на которой кумачовыми стрелками, как на плане маршала Жукова, были отмечены следующие миссии. Так вот, со времен второй части эта карта серьезно изменилась. Поеденный тибериумом земшар теперь разделен на зоны.

Зоны бывают трех типов. Голубые — это такие оазисы жизни, где ютится западная цивилизация. Тибериум здесь практически не водится, насаженные базы GDI увиты полевыми цветами, дети водят хороводы. Практикуется регулярный запуск голубя мира. На голубых зонах сосредоточено 20% всего разумного населения планеты.

Следом идут желтые зоны. Тут, соответственно, зиждется исламская гидра — по выжженным экологической катастрофой пустошам раскиданы базы NOD, а ветер гоняет по дорогам высушенные детские черепа. Тибериум растет на каждой кочке. Уровень радиации соответствующий — город Припять, что при чернобыльской АЭС, смотрится на местном фоне национальной здравницей для беременных женщин. В этих живописных широтах обитают оставшиеся 80% населения планеты. Как нетрудно догадаться, они не то чтобы очень довольны своей жизнью.

Ну и, наконец, красные зоны. Здесь вымерли все, включая певицу Шер и тараканов (которые выживут даже после ядерной войны). Из расщелин торчат исполинские кристаллы тибериума, на поверхности бушуют бури, а жить в этих живописных широтах категорически невозможно.

Electronic Arts, конечно, неспроста уделяют столько внимания состоянию земной поверхности и всем этим градациям. Очевидно, что геймплей C&C планируется расширить при помощи аккуратной интеграции макростратегии.

ВОПРОС **Мистер Верду, мы подозреваем, что деление планеты на три зоны и упоминания о неком «метауровне» говорят об одном — вы планируете снабдить геймплей макро-стратегией. Признайтесь, мы правы?**

[Майк]

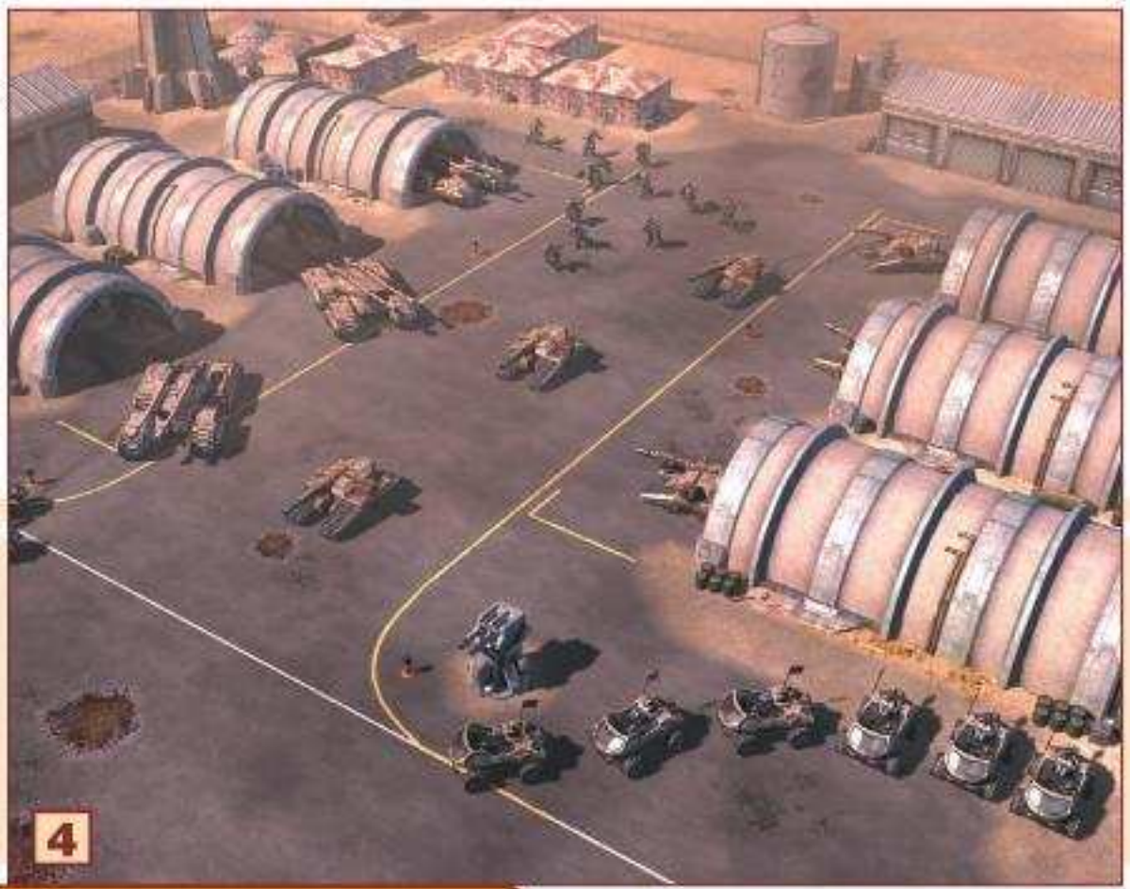
Совершенно верно. В Tiberium Wars вы сможете возводить строения, тренировать армии и передвигать силы на высоком уровне, то есть не опускаться до возни с каждым отдельным юнитом. Территориальные конфликты по-прежнему решаются при помощи RTS-схваток. Ну, понимаете — зеленая рамка, танковые раши... Но теперь классические миссии — это лишь отражение того, что происходит на глобальной карте. А там — настоящая битва титанов! Причем события, происходящие на макроуровне, влияют на то, что творится в миссиях. И наоборот. Такой подход позволил нам встроить в игру редактор, благодаря которому вы сможете сочинять свои собственные кампании.

Ничего не напоминает? Правильно, ***Star Wars: Empire at War****. Там происходило ровно то же самое — война велась на макро- и микроуровнях. В один момент вы зеленели от того, что какой-то особо одаренный имперский болван запутался в трех кустах на Татуине, а в другой — сетовали на нехватку ресурсов для очередного здания. Мы так и спросили Майка — эта самая макростратегия у вас как в Empire at War? Мистер Верду покривился, как будто ему неожиданно прищемили какой-то жизненно важный орган, после чего продолжил беседу в таком ключе, словно ни о каком конкурирующем проекте его не спрашивали.*

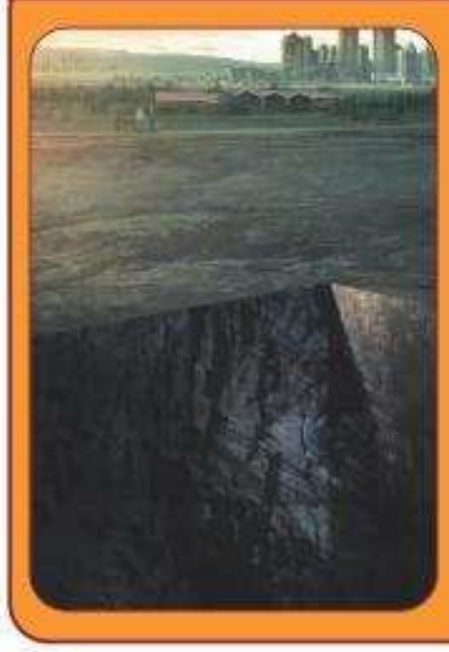
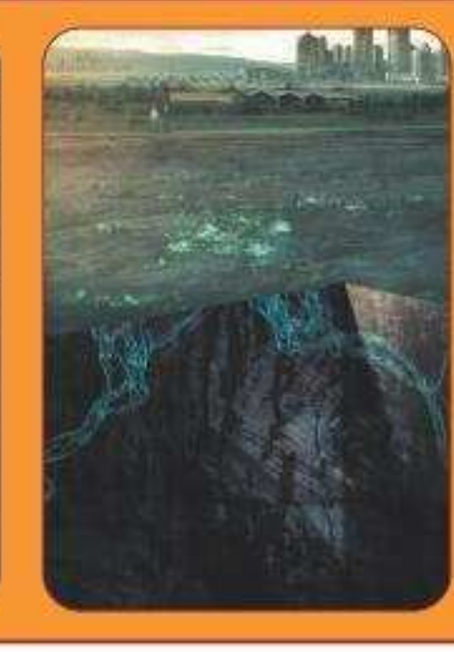
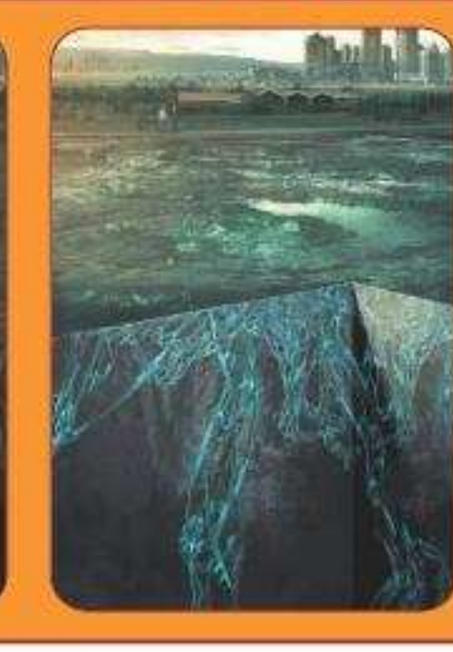
Обида нашего респондента объясняется очень просто: компания ***Petroglyph****, автор лучшей на*

4 Визуально Tiberium Wars выглядит как Generals с ощутимыми инъекциями полигонов и модных эффектов.

5 Я не узнаю вас в гриме: Orca Fighter-2006.



Что произойдет с вашим задним двором, когда в нем найдут тибериум?

сегодняшний день Star Wars-стратегии, сплошь состоит из бывших сотрудников ***Westwood****. То есть формально Petroglyph — дебютанты, но на самом деле это они придумали и создали практически всю серию Command & Conquer, а заодно и* ***Dune II*** *— первую общенародную стратегию в реальном времени. Получается, что мистер Верду и оставшиеся в штате разработчики заимствуют идеи у своих бывших коллег.*

На этом творческое переосмысление чужих достижений не заканчивается. Вот, скажем, модная сейчас идея комбинации юнитов. Пресс-релиз Tiberium Wars звонко чеканит — «соединяйте два обычных юнита в СУПЕР-юнит прямо на поле боя!».

ВМАНИЛСЯ Окей, Майк, а что насчет комбинации юнитов? У нас масса вопросов! Каким юнитам разрешено вступать в неуставные отношения? Дозволено ли нам по ходу пьесы разбирать суперюниты на базовые? Наконец, сколько всего комбинаций?

[Майк]

У нас есть несколько способов комбинирования боевых единиц. Самый первый — экспериментальный. Это физическое соединение двух юнитов. Вы берете то, что летает, и то, что стреляет. Что получается в итоге? То, что летает и стреляет! С этой механикой мы пока что экспериментируем.

Мы также думаем, как использовать наши наработки из **Red Alert** и Generals. Представьте, что вы можете набить бронированный автомобиль разными типами пехоты, которые способны использовать свое оружие, находясь внутри техсредства.

Еще мы работаем над новыми способами изменения функционала юнитов за счет их взаимодействия. Что если вы создали формацию из разных типов боевых единиц, которые в сочетании начинают функционировать иначе? То есть по отдельности они этого делать не умели, а вот вместе — пожалуйста.

ВМАНИЛСЯ Продолжим разговор о юнитах. В пресс-релизе значится что-то вроде «*новая жизнь Mammoth tank*». Не могли бы вы объяснить, что это значит?

[Майк]

Кроме того что мы готовим обширное расширение набора юнитов, мы также обновляем всеобщих любимцев из предыдущих частей: возвращаются GDI Commando, Orca, NOD Stealth Tank. И, конечно, Mammoth Tank! Он по-прежнему вооружен двуствольным пулеметом и ракетницей. Но мы также добавили «Мамонту» новое оружие, которым заменили стандартные противопехотные пушки, установленные раньше.

ВМАНИЛСЯ Замечательно. Последний вопрос относительно геймплея. Что насчет управления погодой? Будет ли в игре динамический ландшафт? Землетрясения? Тайфуны?

[Майк]

В мире Command & Conquer главный природный катаклизм — это ионные штормы. Мы вводим в игровой процесс специальные строения, позволяющие вызывать и контролировать данное явление. Однако это еще не все. У нас также появятся специальные юниты, которые заметно лучше функционируют и обретают новые возможности, находясь поблизости с таким вот штормом! Это создает совершенно другую динамику на поле боя и, как нам кажется, выводит стратегию на совершенно новый уровень.

ВМАНИЛСЯ Спасибо, Майк! На этом у нас все. Но есть еще один вопрос напоследок. Скажите, когда же выйдет продолжение Red Alert? Мы очень скучаем по Юрию!

[Майк]

Эм-м-м... По этому поводу ничего не могу сказать. Сейчас мы все сосредоточены на Tiberium Wars — лучшей игре в серии.

ВМАНИЛСЯ (*поникшим голосом*): А-а. Ну, удачи вам!

●●●

Пробиваться через неуемный оптимизм Майка и белозубые пиар-трели невероятно сложно. Периодически он все-таки срывается и выдает какую-нибудь ценную информацию, но такие вот крупицы приходится процеживать через свой внутренний фильтр. Из заливистых речей Майка относительно нового умопомрачительного движка удалось выцедить, что Tiberium Wars возводится на основе доработанной технологии **Battle for Middle-earth II** (а та, в свою очередь, является основательно переделанным движком Generals). Из его пространной речи о различных C&C-стратегиях выяснилось, что местный AI будет подстраиваться под игрока, не вынося его базу в течение первых десяти минут. На вопросы о новой стороне (да-да, она анонсирована!) наш товарищ широко улыбается, но отчаянно отказывается говорить сколько-нибудь внятные вещи. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Tiberium Wars, третья итерация бессмертной войны за тибериум, содержит глобальный режим, новую неанонсированную расу, управление погодой и занимательную комбинаторику юнитов. Но самое главное — там будут «Мамонты» и Кейн!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Игорь Варнавский

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Жанр	Action
Издатель	Activision
Разработчики	Splash Damage, id Software
Похожесть	Серия Quake, Серия Battlefield
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Дата выхода	Осень 2006 года
Официальный сайт	www.enemyterritory.com
Фан-сайты	www.totalquakewars.com www.planetquake.com/features/previews/etqw www.quakewarscenter.com www.quakewarshq.com www.etqw.com

Любой мало-мальски взрослый человек (или, говоря по-простому, старичье старше двадцати лет) знает, что время от времени в жизни надо что-то кардинально менять. Работу, окружение, место жительства, увлечения — то есть практически все. В противном случае ты быстро зарастаешь жиром, теряешь деловую хватку вместе со вкусом к жизни и становишься ходячим пособием по таежному неадекватоведению.

Это правило справедливо и для игровой индустрии. Нельзя слишком долго делать одну и ту же игру, оставаясь при этом успешной и креативной компанией. За примерами далеко ходить не надо — посмотрите, во что сейчас выродился сериал **Hitman** и чем был **Tomb Raider** до выхода **TR: Legend**. Вот почему многие разработчики так упорно спихивают создание сиквелов к своим играм сторонним компаниям. У **id Software** в роли «мальчиков на побегушках» вот уже много лет числятся **Raven Software** (**Quake 4**) и **Gray Matter Studios** (в прошлом **Xatrix Entertainment**; на ее счету **Quake II: The Reckoning** и **Return to Castle Wolfenstein**), теперь же к ним присоединилась лондонская команда **Splash Damage**.

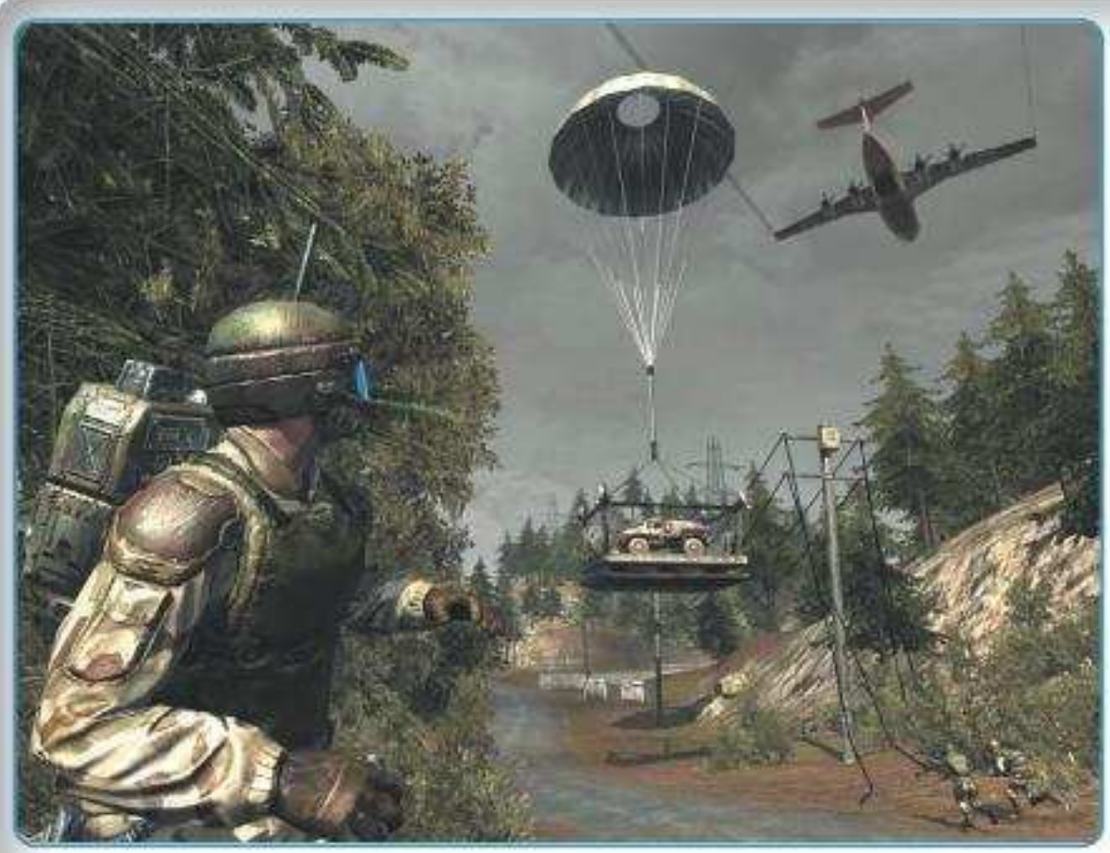
В прошлой жизни Splash Damage делала карты для **Counter-Strike**, **Quake III Arena**, Return to Castle Wolfenstein (для этой игры она готовила еще и патчи). Звездным часом для студии стал 2002 год, когда **Activision** поручила ей разработку аддона **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory**. Неизвестно, что там пошло не так, но в итоге аддон лишился одиночной кампании и был выпущен на бесплатной основе. Скорее всего, Splash Damage по неопытности просто не потянула проект, издатель же посчитал, что на Enemy Territory ее сотрудники наберутся опыта, а убытки окупятся в будущем (в Японии такое практикуется сплошь и рядом, но на Западе это редкость).

Судя по всему, Activision не прогадала — Enemy Territory: Quake Wars, новая и теперь уже стопроцентно коммерческая игра Splash Damage, выглядит как проект зрелых, состоявшихся разработчиков.

Фраги гибнут за металл

Сегодня каждый второй шутер старается обзавестись пропиской в престижном **Battlefield**-районе. Quake Wars — это, по сути, и есть Battlefield, только во вселенной Quake (мы имеем в виду вторую и четвертую части, первая и третья — совсем иная опера с другими актерами).

Сюжетно Quake Wars является приквелом к Quake II. Мы сражаемся уже не на далеких планетах, а на родной Земле, причем в самом ближайшем будущем — в середине XXI века, когда война со строггами только-только началась. Незадолго до этого планета пережила несколько стихийных бедствий глобального характера, порожденных как матушкой-природой, так и самими обитателями. Для устранения последствий этих катастроф была создана организация Global Defence Forces,



Остались без техники, а до базы противника еще пилить и пилить? Не беда — всегда можно вызвать транспортный самолет, который сбросит джип или танк вам прямо под нос.

Люди воскрешают своих товарищей электрошоком, строгги используют для этого аденозин трифосфат, извлекаемый из трупов.

сформированная из армий множества государств. Восстановлением планеты GDF занималась недолго — началось вторжение строггов, и у нее появились более серьезные задачи.

Одиночный режим если и будет, то в чисто символическом виде, как это сделано в Battlefield: вот вам несколько карт и кучка ботов — копошитесь, сколько влезет. Все самое интересное припасено для мультиплеера. Площадь средней по размерам карты составит всего лишь одну квадратную милю, количество игроков — от 24 до 32. По меркам **Battlefield 2** и **Joint Operations**, это немного, но в Quake Wars упор делается не на масштаб. Здесь в почете иные ценности — четкое взаимодействие и сложные, многоступенчатые задания. Проникнуть на базу противника, подорвать военный объект, выкрасть оттуда ценные документы и благополучно добраться с ними до условленного места — вот это как раз в духе Quake Wars.

Обещания сделать грамотный мультиплеер, где все игроки добросовестно выполняют приказы командования, а не носятся сломя голову по всей карте, отбирая друг у друга технику и стремясь набрать побольше фрагов, мы слышали столько раз, что в это уже просто не верится. Нельзя сколотить настоящую команду из случайных людей, первый раз в жизни увидевших друг друга и говорящих на разных языках. Мультиплеер в таких играх еще долго будет выглядеть как броуновское движение, и поделать с этим пока ничего невозможно. А вот упорядочить его, хоть и совсем немного — это реально.

Повреждения техники будут обсчитываться по зональной системе. Что лучше — снести пулемет или обездвижить машину противника, отстрелив ей колеса? Лучше вообще подорвать ее к чертям.

Каждой твари по харе

В Quake Wars бойцы обеих сторон делятся на пять классов, но друг друга они дублируют лишь частично. У людей классы следующие:

— *Солдаты*. Обычное пушечное мясо. Вооружение очень серьезное — многоцелевой автомат N93, гранатомет N72 LAW, осколочные гранаты, взрывчатка.

— *Field Ops*. Бойцы поддержки. В их обязанности входят расстановка артиллерии, управляемых ракет, вызов авиации и снабжение амуницией товарищей по оружию, сражающихся на передовой. Вооружены штурмовыми винтовками N80.

— *Инженеры*. Эти товарищи работают главным образом в тылу, устанавливая на ключевых позициях радары, турели и средства противовоздушной обороны. Они же занимаются починкой своей и выводом из строя вражеской техники. Общей «полоски жизни» у техники нет, поэтому простор для фантазии открывается самый широкий (что лучше — отвинтить колеса или пушку? а может, и то, и другое?). Кроме коробки с инструментами, инженеры таскают на своем горбу шотган N22 и многоцелевые мины.

— *Covert Ops* (они же рейнджеры). Снайперы, шпионы и хакеры в одном лице. Основное орудие производства — карманный компьютер (для отключения турелей, систем ПВО и других оборонительных сооружений) и шпионская камера (благодаря ей остальная команда сможет отслеживать перемещения противников по мини-карте). Под стать и арсенал — снайперская винтовка N38 плюс дымовые гранаты.

— *Медики*. Традиционно самый нелюбимый класс в многопользовательских шутерах. Кому хочется носиться по полю боя с дефибриллятором наперевес? В Quake Wars рыцари красного креста оснащены переносными аптечками, которые постепенно опустошаются при лечении бойцов (это заметно даже со стороны). Когда приходит время пополнить запасы лекарств, эскулапы могут вызывать транспортный самолет. Вооружение такое же, как у Field Ops, — штурмовая винтовка N80 (спасибо хоть не пистолет).

А вот кто служит в армии строггов:

— *Agressors*. Расходный материал, ничем, по большому счету, не отличающий-

ся от солдат GDF. На вооружении гипербластер, Obliterator Bosonic Orb, осколочные гранаты (только называются они по-другому — shrap grenades) и заряды плазмовзрывчатки.

— *Oppressors*. Аналог Field Ops. Оборудуют артиллерийские позиции, отвечают за работу орбитальных лазеров, устраивают артобстрелы вражеских позиций. При себе имеют лишь скорострельный Lacerator.

— *Constructors*. Задачи у них те же самые, что у инженеров, — установка оборонительных сооружений и ремонт дружественной техники. В отличие от коллег из GDF, конструкторам строггов нет нужды бегать за поврежденной техникой — у них есть специальный дрон, который автоматически следует за транспортным средством и сам его чинит (действует лишь на определенном расстоянии). По завершении работ дрон возвращается к хозяину. Калечить вооружение противника конструкторы, похоже, не умеют, зато они могут выбирать между Nailgun'ом и модифицированным Lacerator со встроенным гранатометом.

— *Infiltrator*. Еще более страшные типы, чем рейнджеры. При помощи биоэлектрической бомбы эти супчики могут временно оживлять погибших бойцов GDF и в их облике проникать на вражескую территорию. В боекомплект каждого Infiltrator'а также входит радиоуправляемый дрон (чтобы шпионить за врагами) и один из двух видов оружия: Railgun или модифицированный Lacerator, отличающийся повышенной точностью.

— *Technician*. Вроде бы медики, а вроде бы и нет. Техники снабжают своих коллег-строггов аптечками, амуницией, разворачивают на поле боя источники защитного поля и даже умеют устанавливать точки респауна на трупах людей. А вот в личном арсенале у них нет ничего, кроме стандартного Lacerator.

Обратите внимание, что оружие землян не то чтобы очень футуристичное — автоматы, пушки, ракеты и иже с ними. Чистым фантазерством можно назвать разве что «рельсу» (точнее, прототип той

Техника Quake Wars

Точный список техники пока неизвестен — что-то еще может добавиться, что-то исчезнуть. На некоторых транспортных средствах по штату положено иметь несколько человек в экипаже, но в крайнем случае все можно делать и в одиночку. При этом, конечно, придется быть мастером на все руки (одновременно рулить и стрелять), но тем не менее.

Global Defence Force

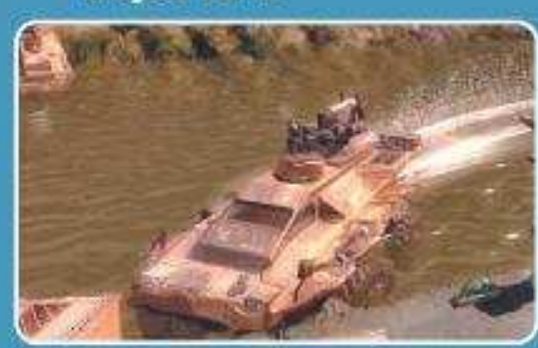
Husky Quad Bike

Обычный квадроцикл, уже знакомый нам по **Battlefield 2: Special Forces**. Быстрый, маневренный, но с нулевой защитой и вооружением. Отлично подойдет для диверсий и дерзких скоростных атак на позиции противника.

Badger

Легкобронированный быстроходный джип, сделанный по образцу и подобию «хаммера». Рассчитан на пять человек: двое в кабине, трое — за кабиной. Возить с собой стрелка необязательно — строчить пулеметиком можно прямо из водительского кресла. Ах, как этого не хватало в Battlefield 2...

Trojan APC



Бронетранспортер-амфибия, способный нести на борту до пяти человек. Вооружение и бронирование не ахти какие, зато все, кто находится рядом с APC, автоматически снабжаются амуницией.

Titan Tank

Танк, он и есть танк. Прочная броня, сильное вооружение. Чтобы нормально управляться с этой махиной, понадобятся аж три человека — водитель, пулеметчик и артиллерист. Будут ли у него какие-нибудь дополнительные спецвозможности — пока неизвестно.

Buffalo

Летательный аппарат вертикального взлета, ничем, в принципе, не отличающийся от вертолета. Может перевозить четырех бойцов, а управляется одним-единственным пилотом. Вооружение состоит из трех пулеметов — одного крупнокалиберного (на носу) и двух поменьше (в дверях). Для высадки десанта приземляться необязательно — при взлете всем выдают парашюты.

Anansi

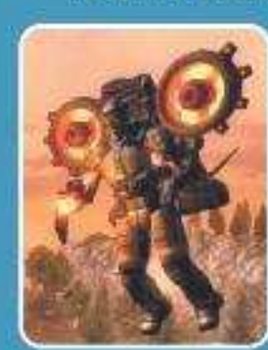
Еще один «как бы вертолет» без винта. Вооружен пулеметом и ракетами, экипаж — два человека. В отличие от предыдущего образца предназначен не для перевозки своей живой силы, а для перемалывания чужой живой силы на котлеты.

Mobile Command Post

Командный пункт, передвижной бункер, радар и зенитная установка в одном лице. Еще это отличное средство для разрушения оборонительных сооружений и доставки войск к месту назначения. Пулеметов у MCP целых два.

Строгги

Icarus Hover Pack



Что такое джетпак, объяснять не надо: надел на плечи, и ты уже в воздухе. Летать на нем можно очень недолго (быстро разряжается), но это вряд ли станет серьезным недостатком. Все равно маячащий над полем боя пехотинец противника мигом превратится в одну из самых желанных целей.

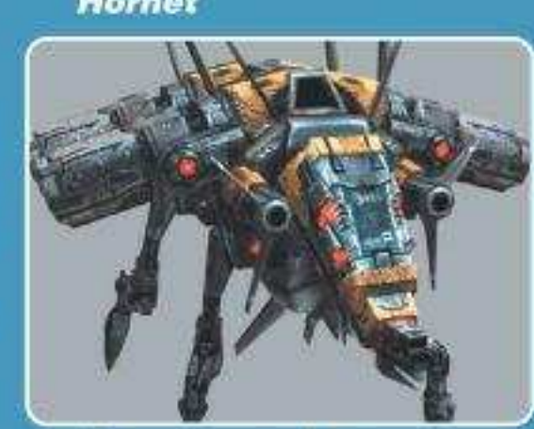
Desecrator HoverTank

Desecrator HoverTank — не чета джипу GDF. Это тяжеловооруженная и хорошо бронированная, но медленная машина. Оснащена «рельсой» и мощным Lacerator. В стационарном положении убойная сила орудий увеличивается (в точности как у Siege Tanks из **StarCraft**). Экипаж состоит из пилота и стрелка.

Goliath Heavy Walker

Огромный робот, вооруженный двумя плазменными пушками и мощным Lacerator. На дальних дистанциях с ним лучше не связываться, но вблизи он очень уязвим. Подобно Desecrator HoverTank, «Голиаф» может переходит в стационарное положение, превращаясь при этом в турель.

Hornet



Универсальный летательный аппарат. Пехоту Hornet язвит Lacerator'ом, технику — ракетами, а против «Буффало» у него есть плазменные пушки. В экипаже, опять же, два человека — пилот и стрелок.

У бойцов GDF кросс-конами щеголяют, похоже, только Field Ops. Строгги оснащены электронными интерфейсами поголовно, они даже могут приближать изображение.

Летающие жуки — это Hornet'ы строггов, одинаково опасные и для тех, кто в воздухе, и для тех, кто на земле.

«рельсы», которая была в Quake II), но и то с оговорками — такое оружие есть и сейчас, только миниатюрностью оно не отличается. Придумывать что-то совсем уж радикальное авторы не стали: мол, в ближайшие полвека ничего кардинально нового появиться не успеет.

Система рангов и званий, обкатанная на Battlefield 2, присутствует здесь в полном объеме. Награды дают не только за отстрел врагов, но и за прилежную службу на благо своей команды. Отличить эгоиста от «правильного» игрока не так уж трудно: если инженер или медик занимаются своими прямыми обязанностями (то есть приводят технику в чувство и лечат бойцов), а не бегают по всей карте с автоматом наперевес — значит, можно и наградить.

Для координации действий внутри команды необязательно иметь даже аудио-гарнитуру — хватит контекстно-зависимого интерфейса. Если навести курсор на раненого и нажать горячую клавишу, все медики получат сообщение с точными координатами места, где валяется подстреленный боец. Если навести на курсор на поврежденную технику, такое же сообщение отправится инженерам. По аналогии устроена работа с другими классами.

●●●

В Quake Wars используется движок **DOOM 3**, специально модифицированный по такому случаю **Джоном Кармаком**. Вы уже, наверное, заметили, что на скриншотах и в видеороликах игра выглядит значительно лучше, чем DOOM 3 и **Quake 4** вместе взятые, и основная заслуга в этом принадлежит новой технологии Megatexture. Мегатекстура — это текстура сверхвысокого разрешения (32 000 x 32 000 пикселов, то есть ровно один гигапиксел), которая обтягивает весь ландшафт на карте, от горизонта до горизонта. Благодаря этой технологии стало возможным избавиться от давнишней проблемы всех шутеров с большими открытыми пространствами — когда объекты на горизонте теряются в некой дымке или тумане. В Quake Wars ничего подобного не наблюдается — объекты остаются четкими на любом расстоянии. На первых порах одна такая мегатекстура занимала в оперативной памяти 8 гигабайт, после оптимизации ее аппетит удалось сбить до смехотворных 8 мегабайт.

Точная дата выхода игры до сих пор не определена, но все сходятся во мнении, что релиз будет осенью, вероятнее всего, в октябре. Splash Damage — команда молодая, энтузиазма у нее хоть отбавляй (кто еще может заниматься картами и модами, если не энтузиасты?), поэтому есть большой шанс, что в Quake Wars они вложат всю свою душу и все свои силы. ●

Ведущие рубрики: Алексей Моисеев, Николай Арсеньев, Александр Кузьменко

ВЕРДИКТ

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0–2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3–4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5–6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"

Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".

Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Championship Manager 2006

■ **Жанр**: Футбольный менеджер ■ **Издатель**: Eidos Interactive
■ **Разработчик**: Beautiful Game Studios

Championship Manager образца 2005 года ничем особенным не запомнился и принес поклонникам серии скорее разочарование. Ну а что же новая часть?

Увы, **Championship Manager 2006** встречает нас все тем же неуклюжим интерфейсом. Обещают, правда, патч, но пока управление так же отвратительно, как и в игре-предшественнице. Настройки тактики тоже не претерпели изменений. Зато радуют попытки очеловечить игру, ведь порой подобные менеджеры походят на заурядный Excel. На этот раз получилось явно интереснее. Каждый футболист обладает характером, ему что-то нравится, а что-то — нет (например, плохие тренировочные условия или продажа ключевого игрока). Если у футболиста есть личные проблемы или претензии, вы можете поговорить с ним по душам — приободрить, сказать что-то нейтральное, а может, и просто поставить на место зарвавшуюся звезду.

Трансферный рынок «радует» далеко не самой лучшей базой игроков. Новости однообразны, зато скауты отлично выполняют свою работу — дают подробный отчет о предстоящем сопернике, раскладывают по полочкам плюсы и минусы футболистов и т.д.

Еще интересно, что в начале игры можно выбрать режим Club Benefactor. После этого у вас появится покровитель (типа Абрамовича), который предоставит много-много денег, но вместе с тем будет требовать серьезных результатов от клуба. При этом учитывайте, что именитые игроки ни за какие коврижки не пойдут в богом забытую команду.

Еще одна важная часть любого менеджера — движок. Как и прежде, все происходит в изометрическом виде, но место нелепых круглых фишек-игроков, гоняющих круглый футбольный мяч, заняли простенькие, но изящные фигурки. Плюс во время матча позволено менять вид — можно в деталях рассмотреть выполнение штрафных ударов, угловых. Жаль только, что удовольствия это не приносит, ведь игра футболистов на поле и логика — вещи несовместимые. Можно часами корпеть над проработкой новой тактики и раздавать команды, а потом все пойдет наперекосяк. Балбесы играют как им вздумается: голкиперы боятся мяча словно огня и всячески избегают выходов за пределы вратарской линии, у полевых игроков бывают проблемы со зрением, порой им лень бегать и отзываться на передачи. Все эти проблемы еще можно поправить с помощью патчей, но ключевое слово здесь именно *«можно»*.

А ведь у разработчиков был год на то, чтобы изменить игру к лучшему. Увы, чуда не произошло. СМ 2006 сделала один шаг вперед и два назад. — *Н.А.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

Акелла

THE PLAN
ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

ЖАНР ACTION

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало нашумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

www.akella.com

© 2006 "Akella"
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

ETROM: The Astral Essence

Жанр: Ролевая игра **Издатель**: P.M. Studios **Разработчик**: P.M. Studios
Издатель в России: 1С **Локализация**: Логрус

У любой футуристической RPG всегда один и тот же сценарий. Заезженный до предела в фильмах, книгах и играх смежных и не очень жанров, он снова и снова вылезает на свет божий со своей версией того, что ничего хорошего в будущем человечество не ждет.

Итак, наступило завтра. Неизлечимые болезни, глобальные катаклизмы, насильное кормление выживших «Растишкой» по утрам — и вот от нескольких миллиардов населения земшара осталась жалкая горсточка людей. На незараженных участках земли уцелевшие быстренько отгрохали четыре мегаполиса, в одном из которых наш герой по имени Этром и служил полицейским. Как-то раз он отправился за пределы родного населенного пункта на поиски новых источников хромия (эта штука защищает местное население от чумы), но вместо них наткнулся на «астральную сущность» и, конечно же, не удержался от желания потрогать ее немытыми руками. Очнувшись, герой заметил, что может: а) доставать невесть откуда огромную секиру; б) колдовать; в) превращаться ненадолго в демона. Правительству все это очень не понравилось, и оно объявило за голову Этрома нехилую награду. Вот так полицейский превратился во врага народа.

Детали, согласитесь, интересные. Увы и ах, это, пожалуй, единственное достоинство игры, на осознание которого уходит немало времени. А вот недостатки начинаешь замечать сразу. Бросается в глаза отсутствие всякого баланса. Топорик нашего героя превосходит любое оружие, найденное в начале игры. А когда Этром дорастает до более серьезного вооружения, в его арсенале оказываются разрушительные спеллы, сносящие все живое с целого экрана.

Но не думайте, что играть будет просто. **P.M. Studios** приготовили для нас целый ворох «оригинальных» идей, усложняющих процесс. Скажем, в самом начале не дают сохраняться, поэтому игру приходится начинать несколько раз из-за глупых смертей. Далее по списку идут постоянный респаун врагов и неудобное управление. В мире **ETROM: The Astral Essence** действует нехитрое правило: один клик по врагу — один удар. Стоит чуть промахнуться курсором, как наше альтер эго бежит черт знает куда и неведомо зачем. Довершает картину неудобная камера. В мертвую зону попадает все, что творится за спиной героя. А именно оттуда обычно и подкрадываются враги.

Ну и главное — невероятная однообразность игрового процесса. Локации вылеплены из одинаковых элементов, NPC повадками напоминают безжизненные валуны, а криво написанные тексты вгоняют в тоску. Неинтересно ни капли, а потому звание самого важного элемента игры по праву присуждается здешнему деинсталлятору.— *А.М.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **3.5**

Golden Age of Racing

Жанр: Гонки **Издатель**: Midas Interactive Entertainment
Разработчик: Brain in a Jar

«Кроссплатформенное убожество атакует!» — именно такая жизненная позиция обеспечена на несколько ближайших дней любому, кто вздумает поиграть в **Golden Age of Racing**. Впрочем, кроссплатформенность тут совсем ни при чем. Выйди игра только на PC или только на приставках, результат все равно был бы тем же самым.

Главная беда Golden Age of Racing заключается в том, что она отстала от жизни лет эдак на десять. Ибо так стандартно, так неизобретательно игры уже не делают. Десяток машин с абсолютно одинаковыми характеристиками (они в игре даже не указаны, выбирать автомобиль предлагают исключительно по названию), примерно столько же трасс и три вида гонок — одиночный заезд, чемпионат и гонки на время. Собственно, это и есть вся игра. Никакого тюнинга, никаких походов по магазинам за новыми машинами и запчастями, никаких пари или участий в виртуальных шоу не будет. Какой там нынче год на дворе, кто подскажет?

С геймплеем дела обстоят еще хуже, чем с содержанием. Кататься по трассам нам предлагают в полнейшей тишине (не считая рева моторов, конечно), что подошло бы для серьезного автомобильного симулятора. Но в то, что перед нами серьезный симулятор, не дает поверить примитивная физика. Кратко ее можно описать следующей фразой: тормози на поворотах, а то вылетишь с трассы. Износ резины не учитывается, сцепление с дорогой не изменяется, погода всегда солнечная...

Пытаясь хоть как-то сделать игру похожей на автосимулятор, **Brain in a Jar** попробовали было соорудить модель повреждений, но и здесь их начинания не увенчались особым успехом. После нескольких столкновений колеса машины начинают описывать неказистую «восьмерку», а коробку передач заклинивает при переходе со второй на третью ступень. Первая мысль игрока в такой ситуации — заехать в боксы и починиться. Фигу вам трижды — боксы в Golden Age of Racing играют чисто декоративную роль. Для пущей, так сказать, реалистичности.

И так везде — пусто-пусто-пусто и скучно-скучно-скучно. Диагноз очевиден: острая денежная недостаточность и дефицит креатива. Brain in a Jar создали стандартную, насколько это вообще возможно, игру, закатали ее в простенькую графическую оболочку и выдали публике по цене $9,99. Но, честно говоря, даже такую сумму отдавать за нее жалко. — *А.М.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **4.0**

Hearts of Iron II: Doomsday

■ **Жанр**: Глобальная стратегия ■ **Издатель**: Paradox Interactive ■ **Разработчик**: Paradox Interactive ■ **Издатель в России/Локализация**: 1С/snowball.ru

Перед нами дополнение к великолепной глобальной стратегии **Hearts of Iron II**, известной в России как «**День Победы 2**». Этого аддона с нетерпением ждали, пожалуй, все фанаты игры. Разработчики обещали учесть в нем все-все-все их пожелания, а также добавить новые сценарии и возможности. И слово свое они почти сдержали.

«Почти» — потому что обещанный арабо-израильский конфликт и войну в Корее запихнуть все-таки не успели. Скорее всего, эти сценарии появятся вместе с патчем 1.3, хотя кто их, разработчиков, знает...

Так или иначе, печалиться особо не о чем, благо центральное место в аддоне занимает другая, не менее интересная кампания. Начинается она в 1936-1945 годах (это зависит от вашего выбора), а заканчивается — первого января 1954 года. По сюжету СССР здесь противостоит чуть ли не всем нациям сразу. Очень смахивает на **Command & Conquer: Red Alert**, да простят нас серьезные стратеги за такое сравнение.

Что еще нового приготовила для фанатов **Paradox Interactive**? Перво-наперво заострим наше внимание на спецслужбах. По многочисленным просьбам в игру была внедрена шпионская система. Местные сэмы фишеры могут принести подконтрольной нации множество интересных разведданных об армии и производстве вероятного противника, а также украсть информацию о той или иной технологии, ликвидировать неугодного министра, устроить саботаж на ядерных объектах врага и сделать еще много полезного для родной державы. Дело это, правда, очень рискованное — шанс удачной диверсии невелик, поэтому действовать надо осторожно.

Разумеется, среди нововведений **Doomsday** есть и новые веточки на древе технологий. Здесь нас ждут все «прелести» холодной войны: будут и ядерная гонка, и межконтинентальные ракеты, и штурмовые вертолеты, и реактивные самолеты — в общем, мало не покажется.

И последнее капитальное улучшение — возможность поручить компьютеру нудный процесс производства и торговли. Надо сказать, что справляется кремниевый коллега с этой задачей на отлично. Если эти мелочи отвлекали вас от составления глобальных планов по завоеванию мира, можете ликовать и бежать в магазин за коробкой с **Doomsday**. В комплекте с ней идет еще и удобный редактор сценариев, так что потенциал игры благодаря пользовательским кампаниям устремляется к бесконечности. — *А.М.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

Акелла

ЖАНР КВЕСТ

ТАЙНА МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

МИР ТАИНСТВЕННЫХ ОСТРОВОВ наполнен ЗАГАДКАМИ и НЕВИДАННЫМИ СУЩЕСТВАМИ. Где еще ВАМ придется ИСПОЛЬЗОВАТЬ обитателей МОРСКИХ ГЛУБИН в КАЧЕСТВЕ ЗАПЧАСТЕЙ и ВЫРАЩИВАТЬ высокотехнологичные АГРЕГАТЫ на ГРЯДКАХ? Или КОРМИТЬ ДВЕРЬ МОРКОВКОЙ? Нетривиальный СЮЖЕТ, ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР, увлекательный ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС и УНИКАЛЬНЫЙ пластилиновый МИР ДЕЛАЮТ эту ИГРУ ПОДХОДЯЩЕЙ для ВСЕХ ВОЗРАСТОВ. ЗДЕСЬ вас ЖДУТ только САМЫЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
- Вылепленные только из пластилина декорации и персонажи
- Созданная вручную анимация всех игровых объектов
- 5 различных миров, более 50 игровых экранов
- Множество необычных загадок и мини-игр
- Эксклюзивная музыка и звуковое оформление

www.akella.com

© 2006 "Akella"
© 2006 "Trickster Games"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

Rogue Trooper

■ **Жанр**: Action
■ **Издатель**: Eidos Interactive ■ **Разработчик**: Rebellion

О Супермене, Человеке-пауке и Людях Икс слышали все, а кое-кто даже читал оригинальные комиксы. А вот о вселенной **Rogue Trooper** нашим соотечественникам известно немногое. Меж тем на Западе эти комиксы пользуются ничуть не меньшей популярностью, чем похождения лосинчатых супергероев.

Вселенная эта весьма внушительная, но попробуем рассказать о ней в двух словах. За контроль над планетой Nu Earth уже много лет ведется война между северянами (Norts) и южанами (Southers). Весь сыр-бор разгорелся из-за аномалии, которую прозвали Black Hole, то бишь Черная дыра — единственный путь к звездам для человечества. Nu Earth оказалась ближайшей к дыре планетой. За время противоборства Nu Earth стала абсолютно непригодной для жизни — радиация, знаете ли, отравленный воздух. Северяне для продолжения войны облачились в специальные костюмы, а южане поступили хитрее: в генетических лабораториях вывели новый тип солдат, значительно превосходящих обычных людей по силе и способных противостоять любым вредным воздействиям. Именно за такого вот синекожего мутанта нам и предстоит играть.

Самое главное отличие этих парней от людей состоит в том, что их личность записана в специальных биочипах, а тело — всего лишь оболочка, которую при необходимости можно сменить. Ну, или воткнуть этот биочип в какое-нибудь устройство, что сделает его разумным. Именно последний вариант нашел отражение в игре: лишившись на первых уровнях трех друзей, Рог (так зовут подконтрольного нам бойца) вырезает их биочипы и встраивает в свое оборудование. Имена у этих горе-вояк говорят сами за себя: Gunnar, Bagman и Helm. Первый втыкается в винтовку и помогает целиться в жбаны противников. Второй превращает рюкзак за спиной главгероя в настоящий оружейный заводик: из подручных материалов он клепает патроны, гранаты, апгрейды оружия и небольшие мины. Helm сканирует все вокруг, взламывает компьютеры, проецирует голограмму Рога в указанном месте (почти как в **Duke Nukem 3D**) и управляет техникой, пока наш солдат отстреливается от наседающих противников. Эти трое персонажей играют роль невидимых напарников Рога: они постоянно болтают между собой, комментируют ситуацию и вообще здорово оживляют игру.

Биочипы — единственная оригинальная идея в Rogue Trooper. В остальном же это быстрый и захватывающий, но вполне стандартный экшен. Rogue Trooper способен удивить неплохо поставленными скриптовыми роликами, но в то же время разочаровывает глупыми врагами и устаревшей графикой. Но двух вещей у игры не отнимешь: в нее хочется играть до самого конца, а после прохождения появляется непреодолимое желание ознакомится с комиксом-первоисточником. — *А.М.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

Sonic Mega Collection Plus

■ **Жанр**: Аркада
■ **Издатель**: SEGA ■ **Разработчик**: Sonic Team

В нашей стране трудно найти геймера, который бы никогда не слышал о сверхзвуковом еже Сонике. Родился он в 1991 году — именно тогда на приставке Sega Genesis (известна также как Sega Mega Drive II) появилась первая игра из этой серии. С тех пор прошло 15 лет, а Соник стал настоящим культом. О нем продолжают делать игры, о нем снимают мультфильмы и рисуют комиксы, его все так же любят, особенно в приставочных краях.

До недавнего времени поклонники ПК были обделены играми про Соника — на нашу с вами платформу портировали лишь несколько более-менее современных проектов из этой серии. «*Нехорошо*», — подумали умные дядьки из **SEGA** да и скомпоновали нам на радость **Sonic Mega Collection Plus**. На радость ли? Сейчас разберемся.

На диске с игрой любопытный игрок найдет семь частей Соника с Sega Genesis и шесть игр для карманной консоли Game Gear. Здесь же за знаками вопроса скрываются еще пяток классических хитов от SEGA, самым хитовым из которых, без сомнения, является **Comix Zone**. Не так уж густо (можно было бы положить и парочку современных игр), но и не пусто. Однако запустив любую из этих игр, фанаты будут разочарованы — ни одна из них не была оптимизирована под высокие разрешения современных мониторов. В результате в полноэкранном режиме на глаза лезут огроменные пиксели, особенно это касается игр для Game Gear — у консоли был очень маленький экранчик. Мы, конечно, понимаем, что перерисовывать графику таких старых игр — долгое и ресурсоемкое занятие, но можно было хотя бы прикрутить приличный графический фильтр. Ей-богу, на любом эмуляторе Sega Genesis с максимальными настройками качества те же самые игры выглядят в разы лучше, даже в разрешении 1280x1024. Что мешало SEGA сделать так же?

Второе разочарование постигнет игроков, когда они начнут изучать бонусный контент. Ожидаешь многого, ведь сами игры занимают три десятка мегабайт, а DVD — он во-о-он какой большой. Что же там притаилось в разделе Extras? А вот что: внушительная коллекция арта, сканы руководств пользователя ко всем играм коллекции, обложки (и только обложки!) комиксов про синего ежа и его друзей, несколько видеороликов из относительно новых частей «Соника» и... все. Интервью с разработчиками, интересные факты, история создания серии — ничего этого нет.

Непонятно, на кого рассчитана коллекция. Фанаты как играли на оригинальной приставке или эмуляторе, так и будут играть дальше, ведь ничего ценного в переиздании для них нет. Новичкам тоже вряд ли будет интересно гонять пикселизованного ежа по еще более пикселизованным уровням. — *А.М.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.0

Дом 2. Папарацци

■ **Жанр**: Симулятор подглядывания
■ **Издатель**: 1С ■ **Разработчик**: Propolis Games

Когда, друзья, в мою жизнь вошли Ольга Бузова, некто Рома, а также человек по фамилии Нелидов, эта самая жизнь не изменилась ровным счетом никак. Что, конечно, нельзя сказать о миллионах людей, для которых ежевечерний просмотр реалити-шоу «Дом 2» стал стержневой процедурой дня. Именно для них, а также для тех, кто хочет узнать, с кем будет строить отношения Степа и почему поссорились Май и Солнце, предназначен свежайший игромерчандайз под названием «**Дом 2. Папарацци**».

Собственно, «Папарацци» — это весьма необычный «симулятор подглядывания» с некоторой коммерческой подоплекой. Мы выступаем в роли отважного фотографа, который зарабатывает на жизнь неожиданными снимками участников «Дома 2». Наблюдая их на шести мониторах (в игре, кстати, очень много видео), мы должны отслеживать все происходящие события и, поймав нужный кадр, щелкать затвором фотоаппарата. Здесь-то и заключается основная сложность: событий происходит много, и чтобы что-то разглядеть, приходится увеличивать изображение. И пока вы наблюдаете, как очередная парочка объясняется в любви, на соседнем экране мужчина, похожий на матроса, таскает за волосы женщину на шпильках. Засними мы эту разборку — получили бы премию, а поскольку скандальный кадр упущен, задание провалено. И что удивительно — такой своеобразный геймплей не на шутку увлекает. Делать скандальные снимки и выполнять папарацци-поручения оказывается действительно забавно.

Хотя по-первобытному жуткая трэш-основа в виде «Дома 2» все-таки дает о себе знать. Над происходящим на мониторе безобразием незримо парит призрак главной телекисы страны Ксении Собчак и ее телеподруги — тоже Ксении, но Бородиной. И если Ксюша №1 играет роль эдакого интро и особенно не докучает, то Ксюша №2 каждые пять минут появляется на экране и характерным таким голосом вставляет бодрые комментарии типа: «*Полный отстой, никуда не годится!*».

Понятно, что уже после получаса подобной культурологической атаки тошнить начнет любого нормального человека (ну, такого, который ежегодно делает апгрейд на безумную сумму денег, покупает все свежие игры на следующий день после релиза и прокачивает третьего персонажа в **World of Warcraft**). Однако любой ненормальный человек (тот, который читает гламурные журналы, смотрит реалити-шоу, а в игры играет раз в полгода, причем чтобы убить время) получит от «Папарацци» самое настоящее удовольствие. Нет, серьезно! Это действительно интересная игра с уникальным геймплеем. И да — с учетом обширного бонусного контента, типа эксклюзивных видеоинтервью с участниками и фотографий трусов Алены Водонаевой, это замечательное приобретение для всех фанатов «Дома 2».

Вряд ли такие есть среди постоянных читателей «Игромании», но вы на всякий случай имейте в виду. Советуйте кому надо, если что. — *А.К.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.0

Лига Хаоса: Кровавый спорт (Chaos League: Sudden Death)

■ **Жанр**: Спортивный симулятор ■ **Издатель**: Digital Jesters
■ **Разработчик**: Cyanide Studio ■ **Издатель в России/Локализация**: Акелла

Примерно год назад команда, создавшая серию миролюбивых спортивных игр **Pro Cycling Manager**, выдала такую игру, как **Chaos League**. Это была безбашенная пародия на американский футбол и регби, где для достижения цели любые средства хороши. Правил всего два. Первое: если в твоих руках мяч, быстрей тащи его за линию на стороне противника, иначе скоро у тебя его отберут, причем вместе с руками. И второе: не бей лежачего! Подожди, пока судья отвернется...

Самое интересное, что было в «Лиге хаоса» (после драк, разумеется), — это геймплей. Девять игроков вашей команды управлялись привычным для любой стратегии способом: приказы спортсменам отдавались мышкой, специальные возможности каждого игрока на самом деле представляли собой обычные заклинания из любой RTS, а мистическая мана для их сотворения заменена дыханием.

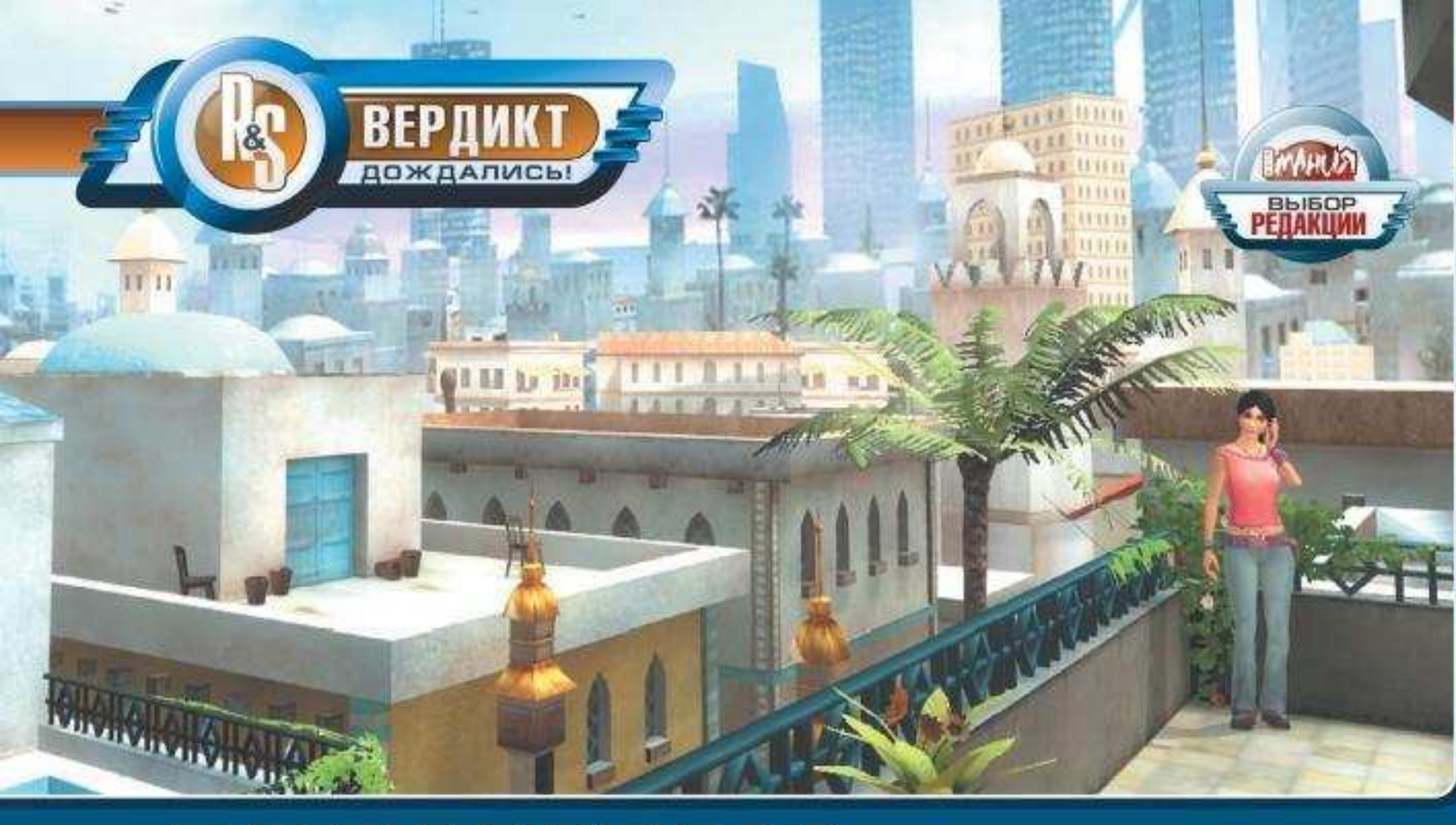
Активное участие в матчах принимали зрители. Если им нравилась ваша игра, они могли помочь вам, выбросив под ноги противнику мину или саданув в него молнией. Но стоило их разозлить вялой игрой, как на поле сыпался град из каких-то фруктов вперемешку с разрывными файерболами. Тут уж на орехи доставалось обеим командам.

Зачем мы уделяем так много места тому, что было раньше, в оригинальной игре? Да потому, что в аддоне «**Кровавый спорт**» особых изменений в геймплее вроде как и нет. Вместо этого разработчики предпочли добавить в игру три новых расы (гномы, проклятые и цикуты), несколько новых площадок и свеженьких заклинаний. Маловато? Конечно, маловато, особенно поклонникам оригинальной игры. С другой стороны, новички за меньшую цену получат и саму «Лигу хаоса» (игра поставляется вместе с аддоном), и дополнение.

ПЕРЕВОД: Весьма и весьма недурственная локализация. Понравился с юмором переведенный текст и особенно комментаторы. Эта типичная парочка (один — не в меру эмоциональный и шумный, другой — рассудительный и спокойный) каждый момент матча преподносят с непременной щепоткой черного юмора. «*Кажется, этот спортсмен повредил ногу! Ну ничего, до конца матча ее наверняка ампутируют*», — сетует на здоровье нападающего первый. «*Не слишком ли строго для такого нарушения? Противник еще дышит, какая красная карточка!*» — добавляет свои пять копеек второй. Без этих двух юмористов игра многое бы потеряла, поэтому вдвойне приятно, что локализаторы это поняли и подошли к делу со всей ответственностью. — *А.М.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:



DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

Александр Кузьменко

ЖАНР	КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ	ASPYR MEDIA
РАЗРАБОТЧИК	FUNCOM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	LAZY GAMES
ПОХОЖЕСТЬ	■ THE LONGEST JOURNEY ■ FAHRENHEIT
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	ШЕСТЬ CD/ОДИН DVD
САЙТ ИГРЫ	WWW.DREAMFALL.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHz, 512 Mb,
Radeon 9550/GeForce FX 5600
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb,
Radeon X1800/GeForce 7800

Где-то далеко за пределами нашей с вами вселенной, за границами правды и вымысла, дальше галактик и выше звезд находится параллельный мир под названием Аркадия. Это мир историй, снов и легенд — то место, откуда берут начало все сказки Земли. Кстати, а вы знаете, как на самом деле называется наша Земля? Старк!..

Шесть лет назад девушка по имени Эйприл Райан вдруг поняла, что ее сны о волшебных лугах и белых драконах — это точно такая же реальность, как и все то, что окружает нас каждый день. Именно тогда, в 1999 году, люди из малоизвестной норвежской компании Funcom выпустили игру **The Longest Journey**, один из лучших классических квестов за всю немаленькую историю жанра. Под видом обычной вроде бы адвенчуры на самом деле скрывалась натуральная эпическая сага. Увлекательная, головокружительная, невероятная история о скромной студентке художественной академии, которая без всяких видимых причин вдруг услышала зов Баланса и отправилась в самое невероятное приключение на свете. Путешествие длиною в жизнь.

Во имя Баланса

Не буду вас обманывать и говорить, что *«долгие годы поклонники с нетерпением ждали продолжения The Longest Journey»*, — его никто на самом деле не ждал. Понимаете, у таких игр не бывает продолжений. В принципе. Ибо это совсем против законов рынка.

И тем более удивительно, что люди из Funcom (которые все прошедшее время были заняты **Anarchy Online** и успели изрядно заматереть) вдруг анонсировали, а спустя пару лет выпустили **Dreamfall: The Longest Journey**. История двух миров и хрупкого Баланса между ними выходит на новый виток развития...

На дворе 2219 год, со времен первой части минуло без малого десять лет. На этот раз в центре внимания оказывается Зои Кастильо — двадцатилетняя девушка из Касабланки, которой внезапно начинает мерещиться всякая азиатская потусторонщина. В лучших традициях японских хорроров нашей героине на экране телевизора является Маленькая (и, судя по всему, дохлая) Девочка и загробным голосом вещает: *«Найди Эйприл Райан, спаси Эйприл Райан»*...

...А тем временем Эйприл Райан, навсегда оставшаяся в Аркадии, возглавляет небольшой партизанский отряд, который пытается освободить родные земли от нашествия Аджати — империи захватчиков с юга. Растеряв за десять лет последние признаки наивности, Эйприл отныне полна решимости (местами, правда, граничащей со стервозностью) и безумных идей. Порой действия повстанцев против имперских войск настолько успешны, что высочайшее руководство Аджати решает прибегнуть к крайним мерам и посылает по следам бунтовщиков апостола Киана — философа, ревностного религиозного фанатика и профессионального убийцу.

Эти трое — Зои, Эйприл и Киан — главные действующие лица игры. История Dreamfall подается небольшими порциями, и время от времени нам предстоит играть то за одного, то за другого персонажа. Три разных сюжета будут развиваться параллельно, периодически пересекаясь друг с другом и вновь разбегаясь в разные стороны. Так будет продолжаться до тех пор, пока практически в самом конце все главные герои не встретятся в одном месте в одно время.

Я тут сейчас, признаться, нахожусь в несколько щекотливой ситуации. С одной стороны, на этом самом месте нужно обязательно рассказать о главном, что есть в Dreamfall, — о сюжете, о всех его перипетиях, которые заставляют местами, натурально, трепетать. Однако, с другой стороны, если я не дай бог случайно о чем-то проболтаюсь, то загублю вам половину удоволь-

Ну-ка, друзья, отгадайте-ка с трех раз: кто обычно живет внутри Большого Мрачного Домика? Правильно — Маленькая Мертвая Девочка.

ствия от игры. Так что скажу проще и короче: здешний сюжет *великолепен*. Ленивое начало, неспешное развитие, стремительный набор оборотов в середине, небольшая передышка перед финалом и в конце — грандиозная развязка с абсолютно неожиданной концовкой. Спешу вас уверить, что до самого последнего момента вы не будете знать, чем все закончится, а когда узнаете — очень сильно удивитесь.

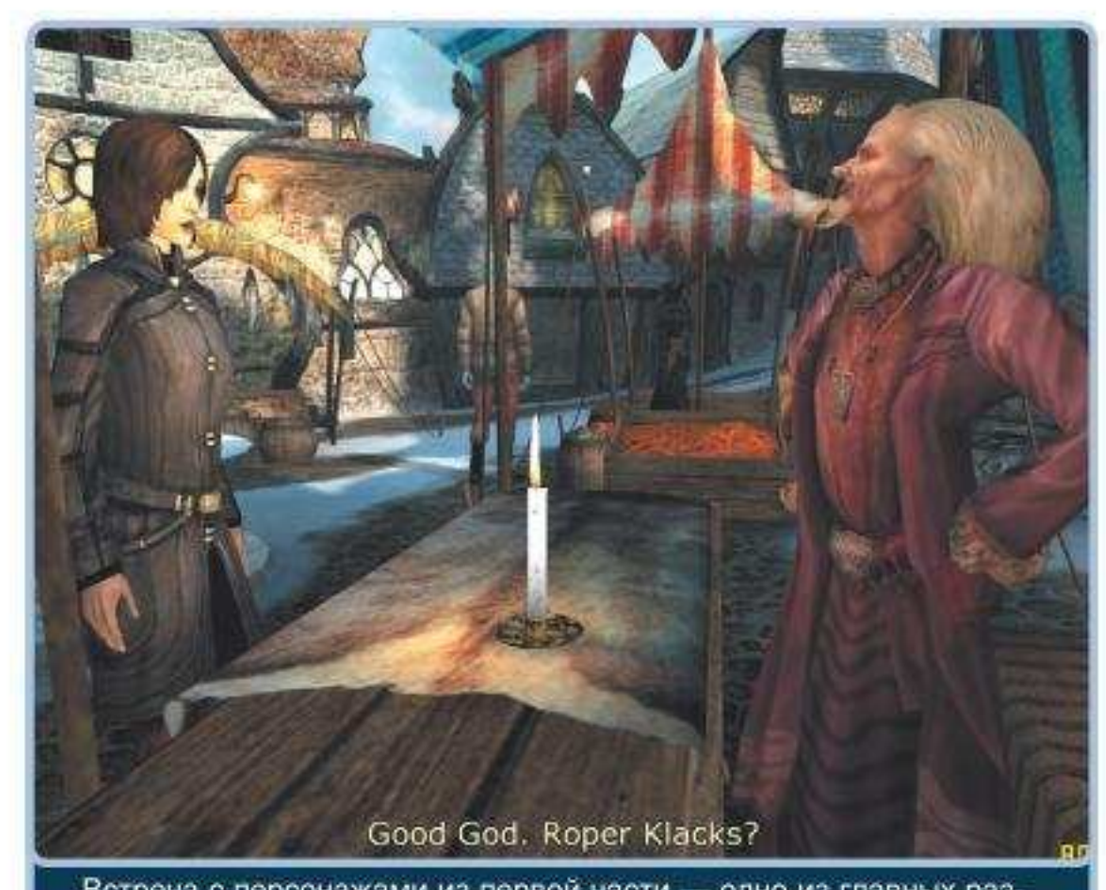
У истории Dreamfall есть только один серьезный недостаток. Тем, кто не знаком с оригинальным The Longest Journey, будет нелегко разобраться в местном сюжете и мотивациях некоторых персонажей. Дело в том, что большинство актеров второго плана в игре — прямиком перекочевали из первой части. За десять лет, прошедших со времени тогдашних событий, некоторые из них изменились до неузнаваемости, а некоторые — остались точно такими же. Но так или иначе у тех, кто никогда не слышал The Longest Journey, не навернутся на глаза слезы при виде башенки с часами в центре Ньюпорта и не появится идиотская улыбка на лице при встрече с вороном по кличке Ворон. Эти люди не поймут, почему в Аркадии Эйприл называют «Рэйвен» и почему ни в коем случае нельзя доверять человеку по имени Зак... В общем, мимо тех, кто не имеет никакого понятия о первой части, пролетит добрая половина всех сюжетных интересностей.

С кавычками и без

Геймплей... А что геймплей? Как ни прискорбно это признавать, но по отношению к сюжету он сугубо вторичен. Все, что на протяжении 10—12 часов будет происходить на экране, это беготня туда и обратно из одной локации в другую, выполнение нехитрых поручений «*возьми этот предмет отсюда и отнеси его туда*», а также решение простых головоломок по комбинированию всякой всячины из инвентаря. Короче, типичный и даже, не побоюсь этого слова, классический квест. Однако для опытного квестера Dreamfall — чрезвычайно легкая игра. Любые необходимые действия — очевидны, а почти все задачки — решаются от тридцати секунд до пары минут. Периодически, конечно, случаются и получасовые «затыки», но это уже скорее то исключение, которое подтверждает правило.

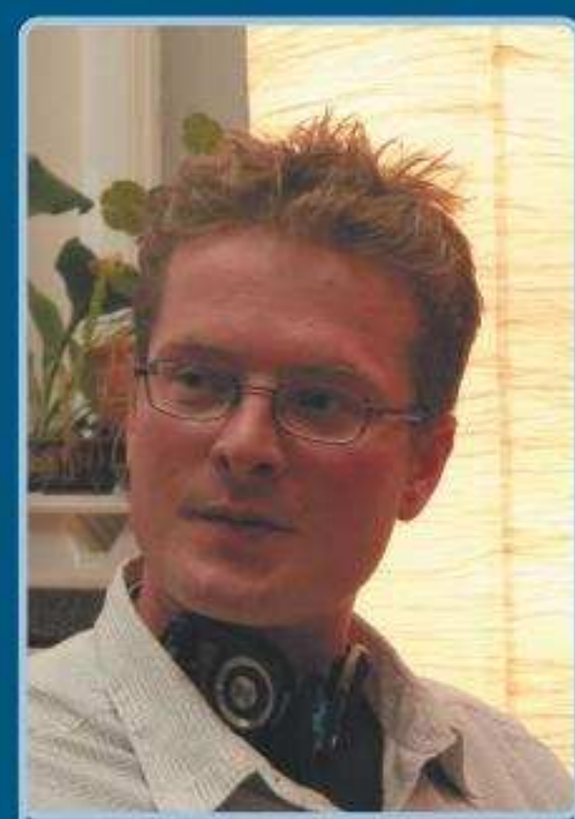
Интерфейс — легче легкого: стандартное шутерное сочетание клавиатура+мышь без каких-либо извращений, но зато с парой приятных находок. Вот, например, в арсенале у главных героев есть такая полезная штука, как «поле видимости», эдакий прибор быстрой автонаводки на любой интересующий предмет в пределах локации. Звучит странно, но на практике здорово облегчает жизнь и практически нивелирует проклятый «пиксель-хантинг». Удобно — нет слов. Удивительно, почему никто не додумался до этого раньше?

«Экшен» (да, именно в кавычках) это, пожалуй, единственный серьезный прокол Dreamfall. Нет, Funcom, конечно, можно понять — современные реалии таковы, что заставить массового игрока (а особенно игрока консольного) отдать деньги за классическую адвенчуру практически нереально. Поэтому и приходится изгаляться, придумывая всевозможные «экшен-элементы», которые, честно сказать, идут Dreamfall пример-



Встреча с персонажами из первой части — одно из главных развлечений в Dreamfall.

Коротко о разном...


Йорген Тарльдсен, Funcom

Буквально через несколько дней после официального релиза **Dreamfall** в Европе в Москве совершенно неожиданно оказался один из людей, имеющих к этой игре самое непосредственное отношение. А именно: столицу нашей родины посетил с дружеским визитом **Йорген Тарльдсен** — директор компании **Funcom**. Естественно, редакция «**Игромании**» никак не могла пройти мимо такого события и немедленно перехватила Йоргена прямо в офисе ее российского партнера — **snowball.ru**.

После небольшой презентации и распития пива господин Тарльдсен поведал нам немало интересного о том, как и почему Dreamfall получился именно таким, каким он получился.

Дело в том, что сотрудники Funcom относятся к тому редкому виду разработчиков, для которых детали в игре не менее важны, чем основная концепция. Короче говоря, они очень *дотошные*. Чтобы нарисовать пять локаций Касабланки будущего, они перекопали десятки альбомов с фотографиями, изучили все буклеты по классической марокканской архитектуре, посмотрели все более-менее тематически подходящие фильмы, которые смогли найти... в общем, они выяснили об этом городе все — вплоть до расцветки почтовых ящиков на улицах и формы тюрбанов на головах местного населения. И все эти муки, повторимся, лишь для того, чтобы нарисовать несколько пейзажей условной Касабланки будущего (которая, меж тем говоря, может выглядеть вообще как угодно). Неудивительно, что мир Dreamfall производит такое впечатление. Он сделан людьми, которые действительно в него верят. Он *настоящий*.

Кроме геймплейных подробностей, которые описаны в рецензии, господин Тарльдсен сообщил нам и главную новость. Фанаты, внимайте: скорее всего, у игры *будет* продолжение! Официально его еще никто не анонсировал, но все же, Dreamfall заканчивается, как это принято говорить, «на самом интересном месте», так что следующая часть продолжит основную сюжетную линию. Достойный повод для ликования, не правда ли?.. Есть, правда, во всем этом одно очень тревожное «но»: выход продолжения всецело зависит от коммерческого успеха предшественницы, от того, как хорошо игра продастся на всех целевых платформах (а кроме PC Dreamfall вышла еще и на Xbox). Поэтому, друзья, если вы хотите узнать продолжение истории о Старке, Аркадии, Мире Снов и девушке по имени Зои Кастильо, застрявшей на границе двух реальностей, пойдите и купите эту игру прямо сейчас. Так надо, понимаете?

P.S. Кстати, последние подробности по поводу «пойдите и купите». Dreamfall в России издает компания «**Новый Диск**», тогда как локализация первой части — The Longest Journey — лежит на совести **1С** и snowball.ru. Как ни крути, но это абсолютно разные компании, которые к тому же еще и конкурируют в одном и том же рыночном секторе. Несмотря на все конкурентные соображения, они смогли договориться о том, что русские версии этих игр будут озвучены одной и той же группой актеров. Пример этих двух издателей на самом деле очень показателен. Рынок рынком, но надо не забывать и об игроках.

но так же, как корове седло. И если, например, в обожаемом нами **Fahrenheit** похожие сцены были тесно связаны с повествованием и очень удачно интегрированы в геймплей, то здесь без них ей-богу было бы лучше. Кислый файтинг с кондовым управлением (удар-блок, удар-блок — продолжать до посинения) и примитивный стелс (рутинные перебежки на цыпочках за вражьими спинами) — все это выглядит как-то... инородно, что ли. Слава богу, подобных моментов в игре действительно немного.

Другое дело, что ни файтинг, ни вся вышеописанная геймплейная простота Dreamfall ничуть не раздражают. Игра берет другим — кинематографичными ракурсами (правда, они есть только в самом начале), невероятной атмосферой, живыми и проработанными характерами персонажей, талантливыми диалогами и гениальным кастингом актеров озвучки. В эту игру *веришь* — вот что важно. Dreamfall захватывает, как в детстве захватывает очень интересная книга: не моргая и поминутно задерживая дыхание, ты следишь за приключениями главных героев, сопереживаешь их мыслям, смотришь, думаешь, анализируешь. Проживаешь, короче говоря, их жизнь. Это ли не то главное, что должны давать компьютерные игры? Полную интерактивность и «вживание» в роль? Если это — то Dreamfall показательная в своем роде игра.

■■■

Когда вы вдруг дойдете до последнего эпизода, узнаете, кем была маленькая девочка из телевизионных видений Зои, послушаете горький монолог Киана и проводите Эйприл в ее самое последнее и самое длинное путешествие, игра... вдруг закончится. Закончится так неожиданно и внезапно, что в первое время вы даже будете чувствовать какую-то непонятную растерянность.

Что произошло в Старке после того, как заработала адская машина под названием DreamNet? Какая судьба постигла Аркадию? Почему Зои оказалась именно там, где она в итоге оказалась? Кто *на самом деле* та женщина, которая отправила ее в последнее путешествие? Что в итоге случилось с Эйприл и Кианом и встретятся ли они когда-нибудь еще? Наконец, для чего в самом конце игры идет сценка с хитрым индейцем Кортезом (который был одним из центральных персонажей The Longest Journey, но вообще ни разу не появлялся в Dreamfall)?.. Слишком уж много оборванных сюжетных линий и недомолвок.

Как и все великие литературные произведения, Dreamfall не дописана до конца. Что хотят разработчики? Чтобы мы сами додумали историю или еще более нетерпеливо ждали продолжения? Игра задает много, очень много вопросов. И найдем мы на них ответы, покажет только время. ■

В контрасте с высокотехничными и детально прорисованными моделями главных героев актеры второго плана выглядят весьма средне.

Внимание, конкурс!

Друзья! Журнал «**Игромания**» и уважаемая компания **snowball.ru** предлагают вам лишний раз приобщиться к прекрасному и вспомнить удивительную игру **The Longest Journey** — предшественницу **Dreamfall**. А чтобы приобщаться и вспоминать было интереснее, мы предлагаем вам поучаствовать в небольшом конкурсе с призами!

Пятеро самых мудрых и всесторонне эрудированных фанатов The Longest Journey, которые правильно ответят на все вопросы конкурса, получат неповторимую в своем роде вещь — **коллекционное издание Dreamfall**, вышедшее в Европе предельно ограниченным тиражом. Помимо самой игры, в этом издании есть также CD с великолепным саундтреком и нигде до того не издававшийся 92-страничный буклет с игровым концепт-артом.

Для того чтобы стать обладателем этого без преувеличения *уникального* комплекта, вам нужно всего-то правильно ответить на три вопроса:

1) Чей тайной страстью были прыгучие грязнухи?

А. Минструма Йерина
Б. Бернса Флиппера
В. Минструма Леньера
Г. Весбрума Тобиаса

2) Джейкоб Мак Аллен — это...

А. Синий Дракон
Б. Белый Дракон
В. Красный Дракон
Г. Зеленый Дракон

3) И, наконец, какого числа Эйприл Райан улетела в космос?

А. 9 апреля 2209, среда
Б. 7 августа 2209, понедельник
В. 5 марта 2210, суббота
Г. 14 декабря 2210, вторник

Обратите внимание, что вопросы эти совсем не так просты, как кажется (метод подбора не сработает), и ответить на них сможет только тот, кто очень внимательно пройдет первую часть The Longest Journey до конца.

Ваши ответы мы будем круглосуточно ожидать по адресу ***longest_journey@ligromania.ru***. Если вы хотите прислать ответы по обычной почте, то направляйте письма на почтовый адрес редакции с пометкой «**Конкурс The Longest Journey**».

Конкурс проводится **до 25 июня** включительно, а его результаты вместе с именами победителей будут опубликованы в **августовском** номере «Игромании» в рубрике «Мозговой штурм». Удачи и да пребудут с вами силы Баланса!

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Два мира, три героя и одно путешествие длиною в жизнь. Dreamfall — без преувеличения — это один из лучших квестов современности, который рассказывает удивительную и красивую историю о вечном. Но, как и все подобные истории, эта история не закончена.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 8,5 "ИГРОМАНИИ"

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

FAHRENHEIT

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

В РОЛЯХ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВЫ

quanticdream

ATARI

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella"
© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE, Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie. All other trademarks are the property of their respective owners.
Themes composed by ANGELO BADALAMENTI, Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalyr@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР КВЕСТ

- ИЗДАТЕЛЬ
  UBISOFT ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК
  WHITE BIRDS PRODUCTIONS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
  ND GAMES (НОВЫЙ ДИСК)/LAZY GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ
  - СЕРИЯ SYBERIA
  - THE LONGEST JOURNEY
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ТРИ CD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.PARADISE-GAME-US.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 1,5 GHz, 1 Gb , 128 Mb Video

PARADISE

Сергей Звездов

Французский художник и автор комиксов **Бенуа Сокаль** — классический демиург. Он с легкостью создает интересные миры, заселяет их необычной флорой и фауной, придумывает народы, религии и новые стили. Едва мы стряхнули с плеч сибирский снег, как Бенуа организовал свою студию **White Birds Productions**, анонсировал две новых игры, фильм (!) и серию комиксов. Всем бы такую производительность!

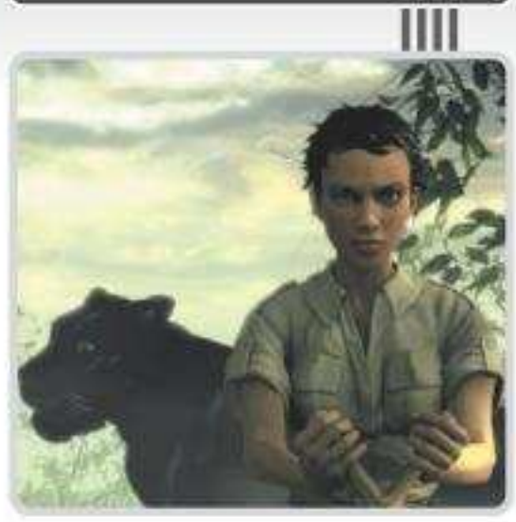
Красавица Энн и красавица Африка

Рецепт Сокаля прост, но гениален — берем наш серый, обыденный мир и добавляем немного фантазии. Кто сказал, что на карте нет белых пятен? Подобно Гансу из **Syberia**, Бенуа Сокаль воплощает детскую сказку в реальность (пусть даже виртуальную) и заставляет в нее поверить. Он вольно обращается с климатом, географией и даже биологией, но удивительное дело — его игры не отнесешь к жанру научной фантастики. Это по-прежнему наш мир, знакомый и одновременно совсем другой.

К сожалению или к счастью, **Paradise** не имеет с «Сибирью» ничего общего. Сказка окончилась, Кейт Уолкер и эксцентричный инженер Ганс Воралберг навсегда остались среди мамонтов на вечнозеленом острове у края земли. На очереди Маврания — закрытое государство в глубине Африки, где мы оказались случайно и (кто бы сомневался) против собственной воли. Как всегда, Сокаль приготовил насыщенную программу: экскурсия по местным городам, знакомство с дикими животными, шаманские ритуалы.

Динамичное видео в начале игры дает больше вопросов, чем ответов: потерпев авиакатастрофу над джунглями, главная героиня приходит в себя во дворце местного принца. Она помнит, что зовут ее Энн Смит, ей двадцать один год и она студентка женевского университета. Все остальное проглочено амнезией. Так или иначе, время для путешествий не самое удачное — страна охвачена революцией, и армия повстанцев вот-вот подойдет к столице. Тут бы покинуть замок и не оглядываясь бежать «до канадской границы», но первый же паззл не заставляет себя ждать. Дело в том, что все выходы закрыты, а хозяин дворца болен лихорадкой и никого не принимает. Хотя если переодеться любимой наложницей...

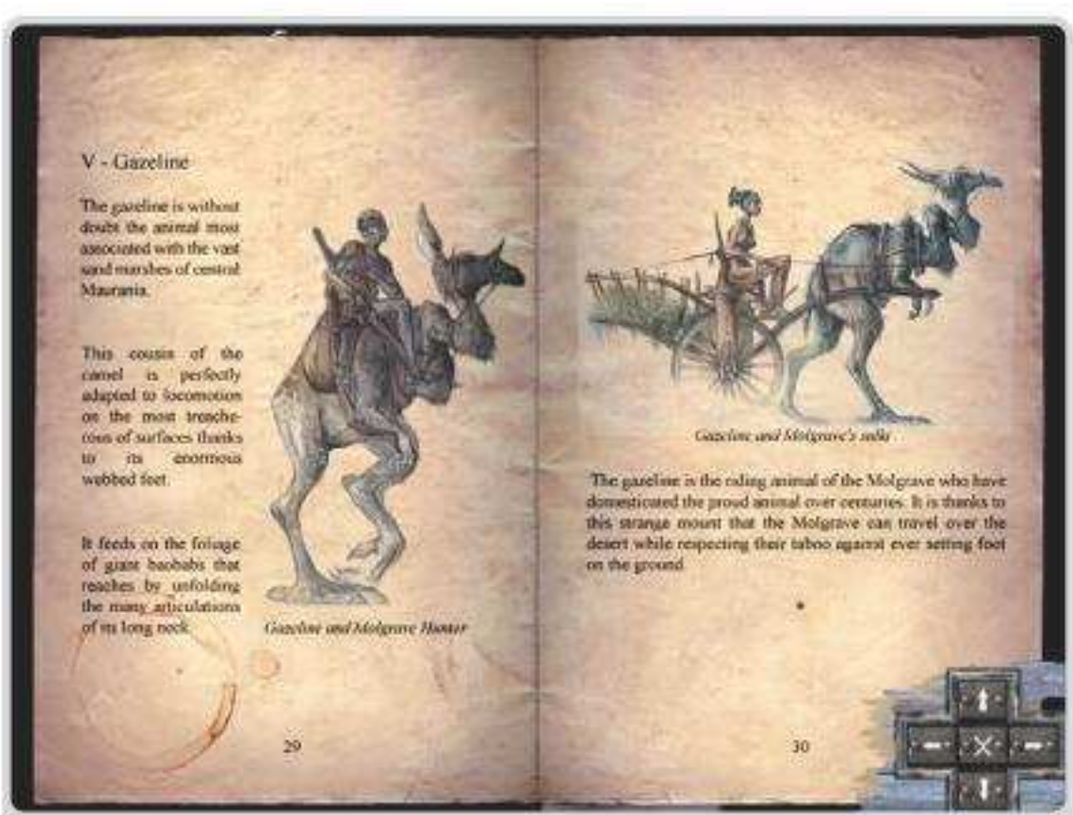
Впрочем, мы поторопились. Сперва надо рассказать о главном, о том, что волнует сердца всех фанатов Сокаля, — о визуальном ряде. Технически перед нами старая добрая **Syberia**. Движок остался прежним, интерфейс перекочевал почти без изменений. К счастью, со времен «Сибири» над графикой хорошо поработали. В моделях больше полигонов, локации оживлены за счет эффектов и анимированных фрагментов. Если даже в **Syberia 2** большинство «задников» смотрелось



как плоская декорация, то Paradise выглядит намного сложнее. Видно, что студия работала над окружением со всей любовью. Глаз не нарадуется смотреть на эти маленькие шедевры: огонь, дождь, волны, парящие над цветами насекомые, работающие механизмы — все сделано на пятерку с плюсом. Наш личный фаворит — старый вентилятор в доме парикмахера — достоин отдельной премии за 3D-графику.

А вот единственное разрешение (800x600) радует гораздо меньше. Картинка замыливается даже на устаревших мониторах с небольшой диагональю. Что мешало сделать хотя бы 1024x768? Неужели размер

Готовы поспорить, что этот корабль сделан по проекту одного инженера, большого любителя мамонтов.



V - Gazeline

The gazeline is without doubt the animal most associated with the vast sand marshes of central Mauraria.

This cousin of the camel is perfectly adapted to locomotion on the most treacherous of surfaces thanks to its enormous webbed feet.

It feeds on the foliage of giant baobabs that reaches by unfolding the many articulations of its long neck.

Gazeline and Molgrave Hunter

29

Gazeline and Molgrave's suits

The gazeline is the riding animal of the Molgrave who have domesticated the proud animal over centuries. It is thanks to this strange mount that the Molgrave can travel over the desert while respecting their taboo against ever setting foot on the ground.

30

Читать местную «книгу видов» совсем не так интересно, как может показаться на первый взгляд.

файлов? Так для этого существует DVD. Или разработчики боялись, что современные видеокарты не потянут наполовину двумерную графику? Сомневаемся и осуждаем.

Но несмотря на антикварное разрешение и старый движок, Paradise выглядит очень современно. Художники проделали большую работу. Вы не отыщете здесь и грамма той простоты и ясности локаций, которой славилась первая Syberia. Тут каждая локация дышит, бурлит собственной жизнью: из бассейна поднимается густой пар, ветер гонит пыль, пылинки купаются в лучах света и т.п. Добавьте «сиропные» цвета и мельчайшую детализацию каждого сантиметра — и вы получите примерное представление о том богатстве, которое приготовили для вас художники. Такой вкусной графики адвенчуры не видели ой как давно.

Музыка Paradise не будит сильных эмоций. Как плохих, так и хороших. Выше головы не прыгнешь: превзойти гениальные треки Syberia и даже Syberia 2 — задача сложная, если вообще в принципе выполнимая. Да, местные мелодии неплохо поддерживают атмосферу, но быстро надоедают и моментально уходят из памяти, когда вы заканчиваете играть. Ну а главный недостаток музыки — она банально не подходит для квеста. Поэтому когда начнете решать паззл или бегать по локациям в поисках «этого проклятого ключа», а то и вовсе застрянете, немедленно ее отключайте — иначе свихнетесь.

Побег из курятника

Тем временем Энн, переодевшись любимой женой принца, попадает в его комнату, слышит от августейшей особы до боли знакомые слова: «судьба», «пророчество»... и получает в подарок черного леопарда (больше, кстати, похожего на пантеру, чем на леопарда), с которым ей предстоит отправиться в долгое и кровопролитное путешествие.

Заметим, что любые пророчества, иносказания и «туманные» намеки действуют на искушенного поклонника квестов пагубным образом. Весь сюжет от начала и до конца становится предсказуем и виден как на ладони. Случайность никакая не случайность, Энн Смит никакая не студентка, а дочь короля, и леопард не простой, а мистический. По-другому и не могло быть. Всей этой черемухой квестеры сыты по горло со времен **The Longest Journey**, и нужно обладать большим талантом, чтобы хоть немного оживить избитую формулу. Сокалю удалось это в Syberia, удалось ли сейчас? Хороший вопрос.

Как мы уже говорили, первые локации располагаются во дворце, а точнее, в гареме. Это одно из красивейших мест в игре, где хочется просто гулять и любоваться окрестностями. Был учтен кошмарный недостаток «Сибири», а именно долгие переходы между задниками, из-за которых мы львиную долю игрового времени наблюдали, как Кейт Уолкер открывает дверь или неторопливо поднимается по лестнице. Теперь все происходит легко и не мешает геймплею.

Освоившись во дворце и поговорив с местным персоналом, мы встречаемся с первыми паззлами и здесь же — с первым разочарованием. Будьте готовы, что отныне и вплоть до финального ролика вам предстоит много, *ну очень много* пиксель-хантинга. Больше, чем в «Сибири», заметно больше. Смиритесь с этим и обследуйте каждую локацию с дотошностью юного лаборанта, иначе застрянете навечно уже в первом эпизоде. Поверьте, это не праздный совет: на момент написания рецензии еще мало кто приобрел Paradise, однако форумы уже сейчас изобилуют воплями несчастных, и причина тому — банальная невнимательность.

Во многом это вина разработчиков. Активный предмет нередко сливается с фоном или тенью, делаясь почти невидимым, а иногда он вообще оказывается среди дюжины неактивных вещей. Учитывая нагромождение деталей в каждой локации, можно и потеряться. Вот один из самых неприятных примеров: чтобы набрать воды, нужно отыскать в бассейне активную точку размером в несколько пикселей. Сам же бассейн занимает треть локации. Согласитесь, очень весело — следующим этапом должна стать мини-игра «найди иголку в стоге сена». Повсеместные инфаркты обеспечены. Поэтому, господа, терпение и еще раз терпение. А главное, не доверяйте новому курсору. Он капризный и вяло реагирует на изменение обстановки.

К сожалению, застрять в Paradise можно и без помощи пиксель-хантинга. Речь идет о паззлах. Необычные механизмы Ганса Воралберга имели ясную и постигаемую логику. Победа над ними давала стимул к продолжению банкета. В Paradise логика почти отсутствует, а удача сопровождается скорее удивлением, чем гордостью. Откуда ей взяться, если логику паззлов начинаешь понимать *уже после* их решения? Удивительно, но это так. Задачи делятся на два типа — элементарные и абсурдные. На укрощение последних идут любые средства: от перебора комбинаций и плясок с бубном до изучения локаций под микроскопом. Иногда приходит озарение, но, скорее всего, решение будет случайным.

Наконец, часто игрок даже не знает, что от него требуется! Может показаться, что все задачи решены, но нужная дверь не открывается, а не менее нужный NPC молчит в тряпочку. Значит, что-то пропущено, а в чем это «что-то» заключается — догадайся сам. После часов пиксельхантинга и научного тыка находится решение — как правило, элементарное, но логически неочевидное. И никакой квестовый опыт здесь не поможет.

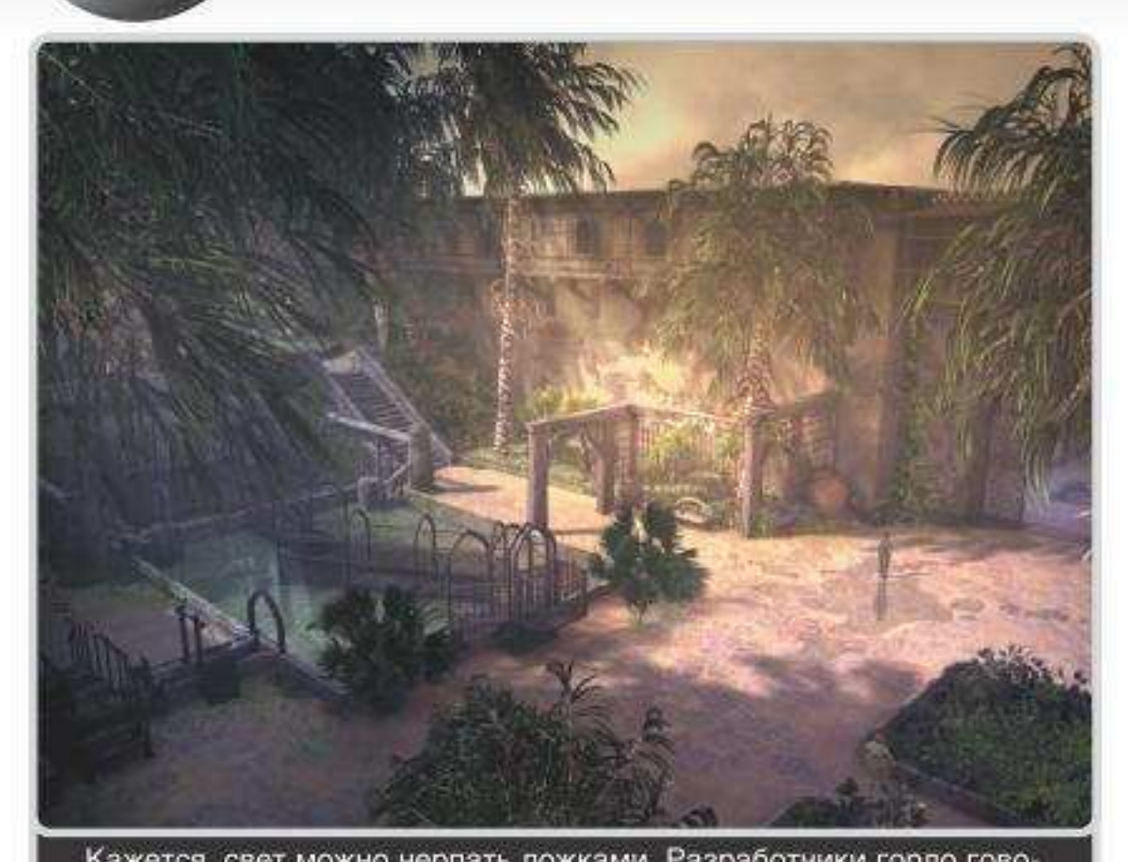
Вообще, вопросы «что» и «зачем» — самые болезненные для Paradise. Зачем Энн, узнав страшную правду, продолжает свой путь? Почему лидер повстанцев требует от хрупкой девушки пробраться на боевой корабль? Зачем король истребляет целый шахтерский город? Чтобы показать, какой он жестокий, и оправдать вторую половину игры? Наконец, кто придумал дурацкого леопарда и что он здесь делает? Сюжет Paradise тонет в натяжках и противоречиях, а вся трагедия кажется высосанной из пальца. Максимум — поводом для красивых локаций, но никак не крепкой историей.

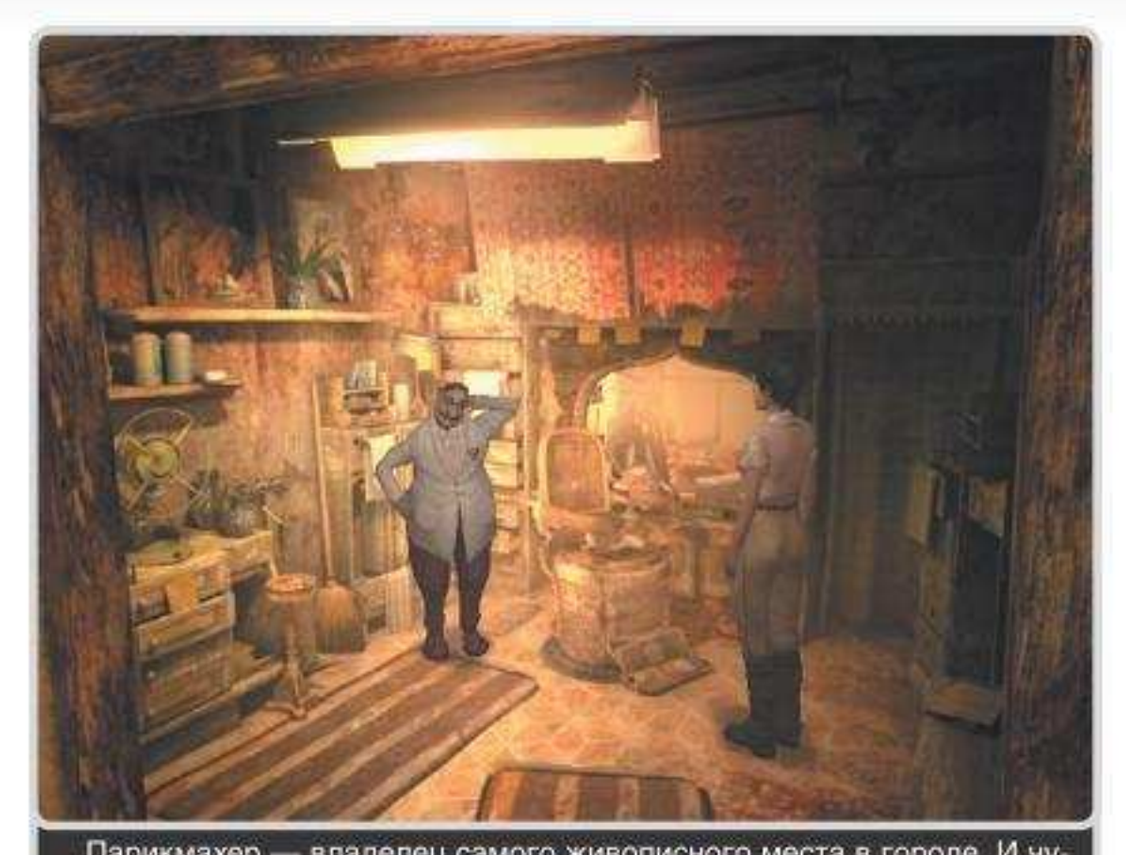
Летающий цирк Бенуа Сокаля

Сама Маврания — государство на редкость синтетическое. Оно меньше всего напоминает африканскую страну. Когда смотришь на местные дворцы и мечети, на ум приходят Персия, центральная Азия... и только в последнюю очередь что-то африканское. С населе-

Огонь и металл... Привет из прошлого!

Население готово к ловле песчаных окуней! Даже не спрашивайте зачем.


Кажется, свет можно черпать ложками. Разработчики гордо говорят: «Графика в стиле Рембрандта!»


Парикмахер — владелец самого живописного места в городе. И чудесного вентилятора!

нием тоже странности. Почему-то большинство местных NPC (из тех, с кем можно говорить) — от садовников до шахтеров — толстяки с приплюснутым носом и смешным акцентом. Видимо, так сеньор Бенуа представляет африканских мусульман. У них всегда наготове одна-две страницы диалогов. Не сказать, что эти диалоги отличаются глубиной и литературностью. Наполовину они состоят из служебных фраз («*иди туда, сделай то*»), наполовину — из скупых сюжетных разговоров. Никаких тебе шуток и посторонних тем. Весь юмор, очевидно, пошел на имитацию русско-арабских акцентов, междометий и фырканья. Серое, бездушное зрелище! Особенно в сравнении с живыми и теплыми NPC из первой «Сибири» — вот где настоящие характеры!

Местные персонажи не вызывают сочувствия, любви или ненависти. В лучшем случае — раздражение. Они, похоже, сами не имеют эмоций — сперва NPC участливо помогает и дает нам советы, а через секунду меняет интонацию и грубо просит не беспокоить. Такие «перепады температур» здесь не редкость. По сравнению с этими куклами робот Оскар из Syberia кажется чуть ли не последним оплотом человечности. Или Бенуа считает, что у всех толстяков одинаковый характер — склочный и непостоянный?

Обидней всего то, что некоторые задумки очень хороши. Чего стоит, например, сумасшедшая Дада, возомнившая себя царицей подземелья и устроившая культ имени себя в отдельно взятой шахте. Или зануда-банкир, стерегущий архивы на покинутом корабле. Все это — чудесные, оригинальные образы, которым не хватило воплощения. Чудесная магия Бенуа Сокаля их не коснулась. Мы не устанем ссылаться на Сибирь: даже злодей Сергей Бородин из первой части вызывал какое-то сопереживание. В Paradise этого нет.

Но больше всего нареканий связано с центральным персонажем — Энн Смит, она же наследная принцесса со своим леопардом. Видимо, падение на землю отняло у нее не только память, но и все остальное. Немногословная девушка так и осталась для нас тайной за семью печатями — или просто пустышкой. Повинуясь невнятному «пророчеству» принца, она отправляется в путешествие, сама не зная своей цели. По пути Энн выполняет просьбы аборигенов и совершает бессмысленные поступки: например, без особых причин опускается на дно глубочайшей шахты. Каждое перемещение героини сопровождается убийствами, авариями и очередной потерей леопарда. Тогда Энн Смит тратит море сил и времени, чтобы отыскать зверюгу... и потерять его снова. Самое смешное, что этот леопард ей *не понадобится*, он вообще имеет к истории косвенное отношение — важен сам процесс, толкающий Энн на решение новых паззлов. К своей «цели» она двигается с решимостью заводного поезда, оставляя за собой выжженную землю. И неважно, что эту землю выжигают другие, важно, что это трагично выглядит. Иногда она подражает своим коллегам Эйприл Райан и Кейт Уолкер — когда изображает «удивление», «сомнение» и «сопротивление судьбе». Но любой искушенный знает, что Судьба в квестах — понятие железное, да и сама Энн проявляет эмоции очень редко и без охоты. Ее мотивы, мягко говоря, неочевидны, а разговоры неубедительны. Она просто решает паззлы, выполняет механические действия, кое-как оправданные (или вообще неоправданные) ходом сюжета. Сложно заподозрить в ней какие-то эмоции. Здесь уже не амнезия, а творческое бессилие, господа. За Эйприл и Кейт мы видели какую-то личность, цель, покорность судьбе или противодействие ей — короче говоря, человека. А Энн Смит — человек без бэкграунда, и потеря памяти здесь не оправдание. Можно подумать, мы много знали о Кейт Уолкер!

И еще леопард. Когда героиня засыпает, нам поручают управление этим хищником. Сперва он бесцельно охотится на птичек, но в следующих сеансах от него требуется достигнуть определенного места, чтобы шестеренки сюжета двинулись в нужном направлении. Управление в этом «ночном режиме» не назовешь удобным, а графика — убогое 3D, едва скрытое покровом темноты. Что самое смешное, эти невразумительные вставки можно пропустить одним щелчком мыши! И сюжет ничуть не пострадает. Спрашивается, зачем тратить ресурсы на ненужные «сеансы»? Сплошные «зачем» — и Paradise не собирается на них отвечать.

■■■

Несмотря на «сиропную» графику, в Paradise не осталось и следа того фирменного шарма и атмосферы, за которые мы так любили игры Бенуа Сокаля. Здесь нет сопереживания, нет персонажей, а сюжет и особенно концовка — только разочаруют поклонников его творчества. Качество квестовой составляющей явно ниже среднего, а обилие багов и пиксель-хантинга испортят настроение даже самым уверенным фанатам. В целом проект, конечно же, сильнее большинства выходящих сегодня адвенчур, но это говорит лишь о низком «общем уровне».

Того Сокаля, каким мы его знаем, здесь совсем немного: пара «механических» паззлов, книга с рисунками в рюкзаке да мрачный корабль короля Родона, напоминающий фантазии Ганса Воралберга. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы не играли в квесты Бенуа Сокаля, то Paradise может вам понравиться. Если же играли, сделать прогноз будет очень сложно. Слишком уж много в игре недостатков — отсутствие логики, атмосферы, слабый сюжет. В плюсах лишь сильная графика, да то обстоятельство, что почти все конкуренты находятся на голову ниже.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
7,5
"ИГРОМАНИИ"

VICTORY - по-русски ПОБЕДА

PlanetSide

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ

Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Сборный пункт добровольцев - на planetside.akella.com

© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

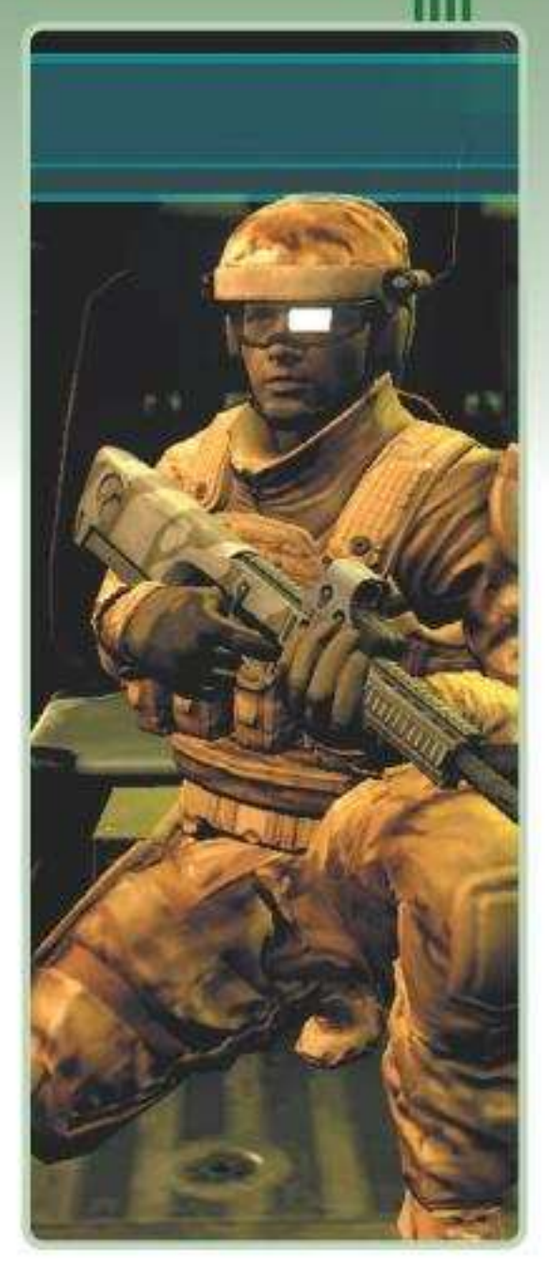
Альберт Алиен

ЖАНР ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

- **ИЗДАТЕЛЬ** UBISOFT ENTERTAINMENT
- **РАЗРАБОТЧИК** GRIN
- **ПОХОЖЕСТЬ** СЕРИЯ GHOST RECON
- **МУЛЬТИПЛЕЕР** ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ** WWW.GHOSTRECON.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 2 Gb, 256 Mb Video



Tom Clancy's Ghost Recon всегда оставался в тени своей более знаменитой родственницы — линейки спецназовских игр **Rainbow Six**. И там, и там красовались гордые штампики «*Том Клэнси не без гордости представляет*», но в Rainbow Six нам давали намного больше оружия, героев и разнообразных заданий. И если в Rainbow Six играли, в основном, очень фанатичные люди, фанаты спецназа и стрелкового оружия, то Ghost Recon увлекались лишь самые отмороженные поклонники Rainbow Six (хоть она и была проще в освоении). Ну и случайные люди — иногда. Но теперь, когда серия Rainbow Six находится в нижней точке консольного грехопадения, ситуация неожиданно изменилась.

Тут надо понимать: нет ничего плохого в том, что игры портируются на приставки и обратно. Точнее, нет в теории. Практика же показывает, что тактические шутеры не способны вынести столкновения с консольными разработчиками и портированием туда-сюда. Разработку под несколько платформ одновременно они переживают еще хуже. Rainbow Six: Lockdown навсегда останется примером того, как не надо делать спецназовские шутеры: там не было тактического командования, там не было полноценной карты, там не было ничего от серии R6, кроме названия. Зато там были комнаты, под завязку забитые врагами, по сорок террористов на каждом чекпойнте и прочие прелести в духе «*понимаете, у PlayStation 2 так мало оперативной памяти!*». Мы понимаем. Играть в это нельзя.

Ghost Recon: Advanced Warfighter разрабатывался для новой консоли Xbox 360, что вселяло в наши сердца некоторую неуверенность. Да, отзывы были восторженными, игроки и рецензенты утверждали, что игра сродни дорогому боевику, что таких шутеров консоли еще не видели... Отсутствие полноценного тактического режима (вернее, он там есть, но в зачаточном виде), правда, настораживало. Вид от третьего лица тоже настораживал, но совсем не так сильно. Разработчики подумали и пообещали для ПК-релиза все напрочь переделать. И ведь переделали! От приставочной версии остались только сюжет и частично карты Мехико. Остальное было дополнено, расширено и улучшено. Вот только цена этих нововведений тоже немаленькая: игра весьма охоча до системных ресурсов. На системе, удовлетворяющей минимальным системным требованиям, GRAW еле ползает. И не на минимальных, что характерно, тоже. Да и на мощных системах, увы, GRAW умудряется здорово притормаживать, когда что-то взрывается и разлетается на куски. Взрывают тут довольно часто, так что с запредельным торможением сталкиваться приходится постоянно. С другой стороны, игра очень красивая.

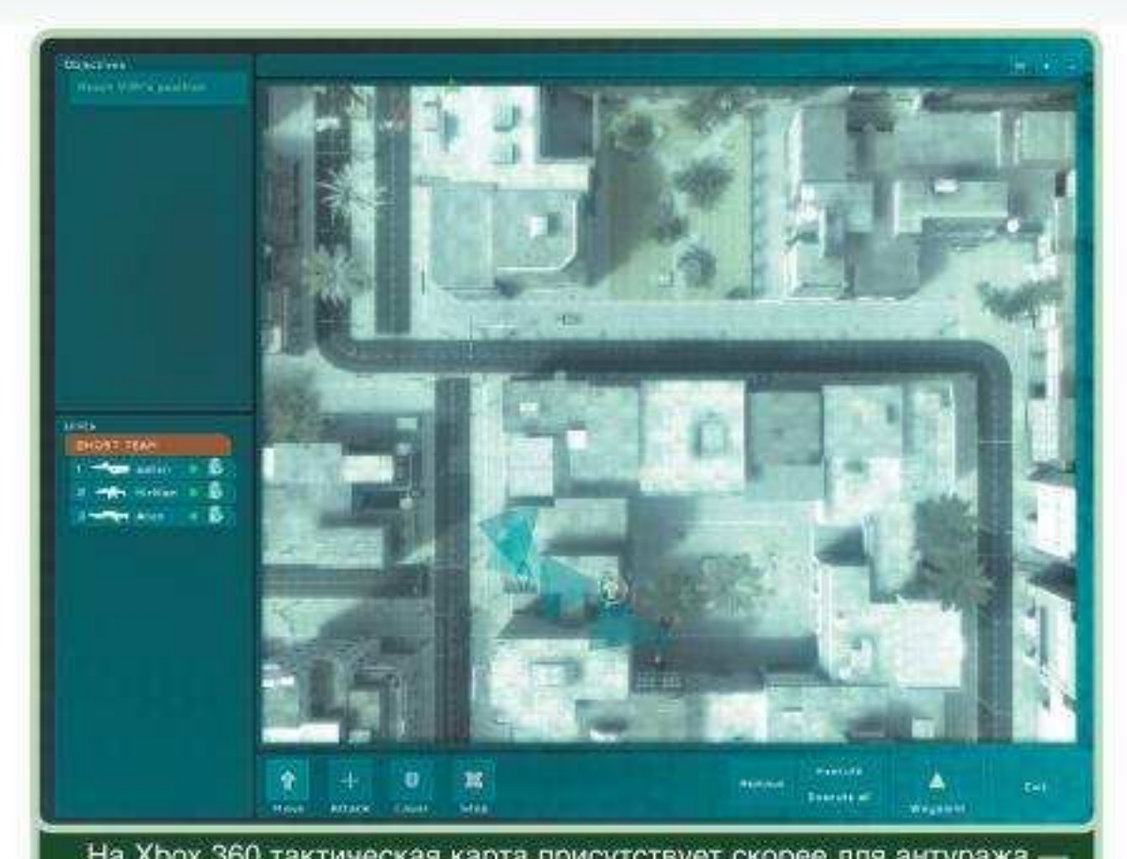
Боже, храни Канаду

Сюжет игры, как и положено спецназовскому шутеру, предельно упрощен и оригинальностью не отличается. На саммит в Мехико-сити слетелись главы североамериканских государств: канадский премьер-министр, американский президент и... мексиканский президент, кажется, никуда не прилетал, он тут живет. Но гнусные повстанцы коварно взбунтовались и похитили президентов! А премьера так и вообще пустили в расход. Наша задача, естественно, не организация похорон канадца, а вовсе даже спасение американского президента... ну и мексиканского, если под горячую руку подвернется. Но — и тут кроется главное отличие Ghost Recon от серии Rainbow Six — для этого нам придется не брать штурмом бизнес-центр или посольство, а ломиться сквозь город, где на каждой крыше снайпер, на каждом холме бункер, а на перекрестках оборудованы пулеметные гнезда. Ужасы гражданской войны во всем своем великолепии.

Уже во время первого брифинга становится понятно, зачем разработчикам понадобилось столько ресурсов. Главный герой покидает самолет через грузовой люк и плавно спускается на парашюте куда-то в город. Настоящий, трехмерный, огромный город. Не нарисованная на земле текстурка, а трехмерный мегаполис, во все стороны до горизонта. Авторы хвастаются, что Мехико воссоздан ими по картам, фотографиям и впечатлениям от командировок со всеми достопримечательностями. Поверить в это достаточно легко. Но, главное, нет никакого перехода между волнительными панорамами индустриального мегаполиса и собственно миссиями: дома становятся крупнее, крыши — ближе, и вот уже герой оказывается в центре событий. Позже нас будут доставлять на место с помощью вертолетов (обзор, к сожалению, ограничен), на БМП (всей панорамы — три физиономии напарников и затылок механика-водителя)... что дальше, подводная лодка или шаттл? Впрочем, разработчики уже впечатлили нас панорамами, можно и перерыв сделать.

Стой там — иди сюда

Вот оно, главное отличие ПК-версии от консольной: тактический режим с полноценной интерактивной картой. Если на Xbox 360 можно было просто сказать напарникам «иди за мной, стреляй туда», то на PC тактической



На Xbox 360 тактическая карта присутствует скорее для антуража — там нет даже половины тех возможностей, что есть в PC-версии.

Плотность застройки в GRAW просто феноменальная. Здешний Мехико составлен из нескольких тысяч строений.

картой приходится пользоваться часто и помногу, задавая бойцам маршруты следования, сектора обстрела и прочее, прочее, прочее. Дело в том, что ПК-версия гораздо детальнее, в ней больше врагов, больше мест, где эти враги могут прятаться, больше естественных укрытий для нашей команды.

Игра стала гораздо более масштабной и интересной. Кстати, никто не мешает отдавать приказы на ходу, не пользуясь картой, — для этих целей прекрасно подходит колесо мышки и кнопка под этим самым колесом. Недостаток в том, что, отдавая приказы таким образом, легко ткнуть немножко не туда — и электронный спецназовец бодро пошагает под пули. Недостаток же тактической карты заключается в том, что она работает в реальном времени — соответственно, игрок никак не может отреагировать на изменение ситуации. Ну а так режимы друг друга почти уравновешивают. Эх, вот если бы к тактической карте от Rainbow Six прикрутить экранное меню от **SWAT 4** — какая бы игра получилась! Впрочем, и так хорошо... но ведь могло быть гораздо лучше.

Враги на недостатки интерфейса реагируют вполне поджентльменски. Да, они слаженно атакуют, агрессивно обороняются, используют укрытия... Но только если наша команда зашла с точки, предусмотренной дизайнерами игры. Стоит зайти с фланга или, того хуже, с тыла — как враги теряются и вместо того, чтобы стрелять в нас, смотрят пару секунд с немым укором — «как ты мог, а? мы же старались!». Потом, конечно, стреляют. Но не всегда. Повышение уровня сложности приводит к тому, что врагов становится еще больше, и удивленный взгляд занимает вместо двух секунд — одну. Не сильно радует и тот факт, что из всех органов чувств враги оснащены ровно одним — зрением. Зато чрезвычайно острым. Но вот со всем остальным — беда. Ко врагу можно подойти со спины — открыто, не таясь, да хоть бегом — он ничего не заметит. А когда заметит, будет уже поздно. Получается вот что: там, где надо отработать по сценарию, враги действуют замечательно, разумно и с разрушительным эффектом. А вот с инициативой и способностью к импровизации — просто беда. Но если учесть, что врагов очень много, миссии очень длинные, а сохраняться не дают — получается не так уж плохо.

В линию

GRAW — игра вполне линейная. Простора для импровизации здесь немного, но он все-таки есть. Это не старый Rainbow Six, где одну и ту же миссию можно было проходить бесконечное количество раз, причем с разными результатами (если честно, разница заключалась в том, как именно перестреляют нашу команду в этот раз, — но именно эта непредсказуемость и грела душу). Прохождение же GRAW выглядит так: попадаем под обстрел, отходим, ищем обходные пути, находим, убиваем всех, идем дальше. С третьего-пятого раза, когда карта заучена наизусть, миссия проходится легко и безошибочно. Варианты, конечно, возможны, но, как правило, это именно так и выглядит.

Есть у игры и еще одна проблема, мелкая, смешная, но все равно неприятная. Огнестрельное оружие. Его, во-первых, мало (четыре штурмовых винтовки, пулемет, снайперская винтовка, два пистолета и два пистолета-пулемета), а во-вторых, оно ненастоящее. То есть выглядит оно очень даже неплохо, стреляет как положено, но вот беда — названия моделей утеряны. То есть честный фанат оружия и без подсказок поймет, что пистолет GI-8 — это на самом деле Glock 18, а винтовка M99 в жизни более известна, как Barret M99, но... Неаккуратненько как-то. Зато модели этого самого оружия выполнены очень детально, все движущиеся части анимированы, все режимы стрельбы сохранены, надписи на корпусе более-менее соответствуют оригиналам. Каждую штурмовую винтовку можно снабдить коллиматорным либо оптическим прицелом, глушителем и подствольным гранатометом (не надейтесь, что вам позволят навесить все и сразу: мешать никто не будет, однако на боевых качествах оружия вся эта мишура скажется не лучшим образом). Но грамотно и разнообразно вооруженная команда способна творить чудеса; оптический прицел к тому же превращает отстрел террористов в несложный, хотя и достаточно нудный процесс. Модель повреждений здесь, мягко говоря, упрощенная — игрок без особого вреда для здоровья способен пережить десяток попаданий. Но в GRAW это скорее к лучшему — все-таки у нас тут шутер для сравнительно широкой аудитории; фанаты Rainbow Six и оригинального Ghost Recon повымерли от тоски и безысходности.

■■■

Игра получилась весьма противоречивая. Очень красивая — но за счет чрезвычайно высоких системных требований. Очень играбельная — но за счет огромного количества упрощений. Однако на фоне того непередаваемого ужаса, что нам нынче пытаются выдать за тактические шутеры (см. последний Rainbow Six и сравнительно свежий **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**), — это, безусловно, шедевр. Если же не пытаться сравнивать, а просто сесть и поиграть — просто хорошая игра. А если вы найдете себе напарника для игры в совместном режиме (а лучше трех напарников), получится совсем другая игра, гораздо лучше прежней. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Кто бы мог подумать! Вместо порта с Xbox 360, выполненного левой задней ногой, мы получили очень достойную игру, которая на пару голов выше не только ближайших конкурентов, но и собственного консольного родственника.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

"ИГРОМАНИИ"

CONDEMNED

CRIMINAL ORIGINS

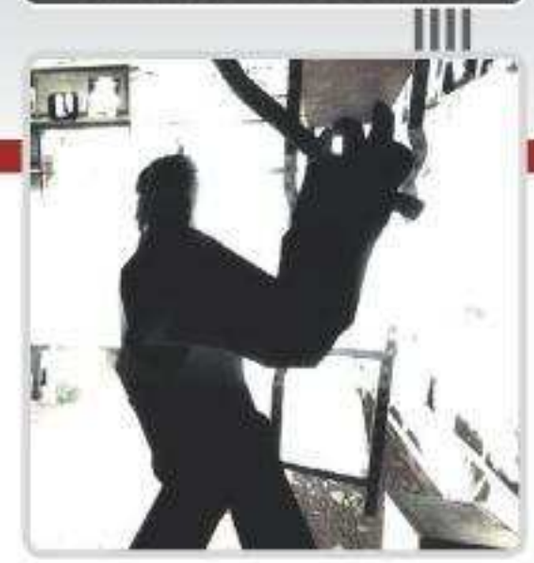
Игорь Варнавский

ЖАНР ACTION

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК**
  MONOLITH PRODUCTIONS
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
  - F.E.A.R.
  - SILENT HILL
  - KINGPIN: LIFE OF CRIME
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  НЕТ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.CONDEMNEDGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb,
GeForce 6200/Radeon 9500 (128 Mb)
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ:
CPU 2 GHz, 1 Gb,
GeForce 6800/Radeon 9800 (256 Mb)



За последние три года с **Monolith Productions** (одной из самых любимых компаний в игровой прессе) приключилось удивительнейшая перемена. Из производителя шикарных, но, скажем так, чересчур экспериментальных шутеров (**Shogo: Mobile Armor Division**, **No One Lives Forever** и **Tron 2.0**) она на глазах переквалифицировалась в разработчика чистокровных блокбастеров (**F.E.A.R.**, **Condemned**). Радоваться этому или нет, мы, честно говоря, не определились до сих пор. В ее прошлых играх были стиль и душа, но при этом в плане геймплея они прихрамывали на обе ноги. В F.E.A.R. и Condemned особой душевности не наблюдается, но какой игровой процесс!

С самого анонса обе эти игры считались едва ли не кровными братьями. Тот же разработчик, тот же движок, тот же жанр, та же стилистика, наконец. В голову невольно лезли нехорошие мысли: уж не халтурит ли «Монолит»? Сделать две игры на одной и той же технологии и по схожему концепту — это ведь в плане бизнеса отличный ход. Отчасти так и оказалось — но только отчасти.

Серийный убийца серийных убийц

Водораздел между F.E.A.R. и Condemned проходит еще на уровне игровой механики. F.E.A.R. — это высокоскоростной, чистокровно PC-шный шутер. Персоналочное происхождение здесь чувствуется буквально во всем — начиная с геймплея и управления и заканчивая предельно детализированной картинкой. Он четок и собран, как хороший спортсмен.

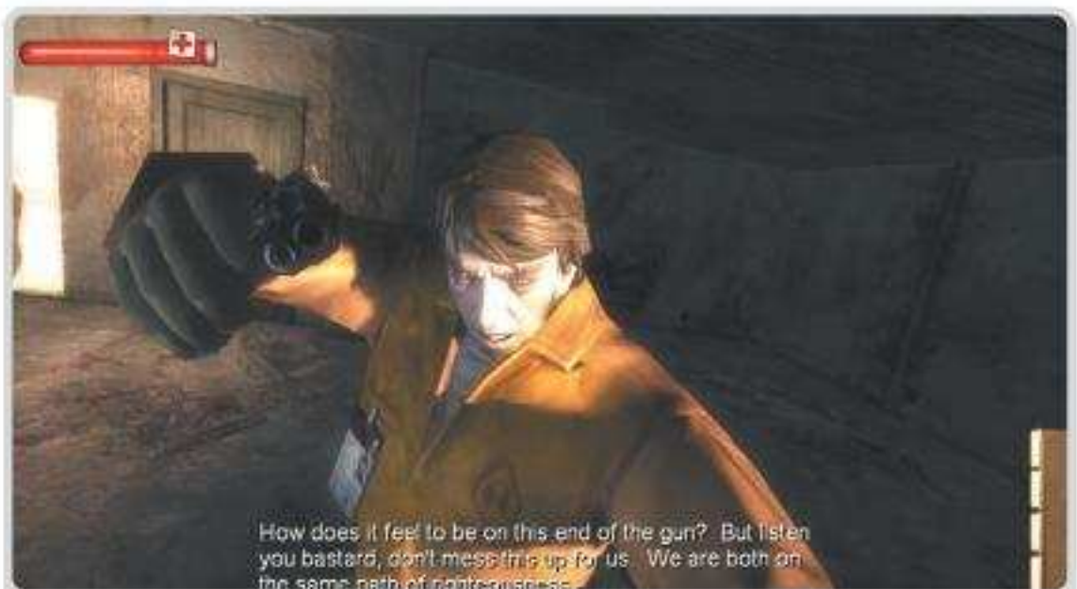
Condemned же — игра явно консольная. Геймплей здесь почти так же нетороплив, как в **Silent Hill**, картинка заблюрена до предела, а все «лишние» функции повешены на одну-единственную кнопку «Use». Открыть шкаф с аптечками, подняться или спуститься по лестнице, взять или бросить оружие, переключить рубильник — все это делается одной и той же клавишей. И иногда это здорово бесит: спрыгнуть с какой-нибудь жалкой приступки метровой высоты *просто нельзя*, извольте обходить ее за три километра.

Мы играем за агента Итана Томаса, одного из лучших сотрудников отдела по расследованию серийных убийств ФБР. Во время очередного выезда на место убийства на Итана нападает подозреваемый, отбирает пистолет и убивает из него двух офицеров полиции. Агент подается в бега и попутно продолжает свое расследование. Помогает ему в этом криминалист ФБР Роза, единственная, кто еще верит в невиновность Итана. В это же самое время на него выходит таинственный доброхот Малькольм Ванхорн, чьи мотивы и цели остаются неясными до конца игры.

Очень скоро Итан понимает, что ему противостоит не просто серийный убийца, а серийный убийца серийных убийц — так называемый Serial Killer X. Причем устраняет он тех самых серийных убийц, дела которых расследовал Томас, да еще их же способами. В какой-то момент Итан узнает совсем уж неожиданные подробности: оказывается, сам он тоже личность весьма необычная, и его начальству в ФБР известно о нем больше, чем ему самому. Это, кстати, еще одна параллель с F.E.A.R. — там тоже сюжет был закручен вокруг происхождения главного героя.

Оружие нон грата

Condemned — самая страшная на нашей памяти игра со времен **Silent Hill 3**. Если в **Call of Cthulhu** и **Quake 4** было просто неуютно, а F.E.A.R. лишь изредка заставлял подпрыгивать в кресле (зато подпрыгивать капитально, на совесть), то здесь бо-



Камера повторяет за главным героем все его телодвижения, прямо как в Chronicles of Riddick.

Поединок в Condemned вызывает почти те же самые ощущения, что и настоящая драка: выброс адреналина, предельное возбуждение — и огромное облегчение, когда все заканчивается.

ишься почти все время. Заброшенное офисное здание, катакомбы метрополитена, раздербаненный склад, библиотека, школа, жутковатый дом за городом — все они хоть и выглядят похожими друг на друга (да, опять синдром F.E.A.R.), но пугают раз за разом исправно. Где-то сверху/снизу/сзади/справа/слева звучат топот чьих-то шагов, приглушенные крики и надсадное покашливание. Ты замираешь как вкопанный и пытаешься по звуку определить, где они — но невидимые противники замирают вместе с тобой. Секунды напряженного ожидания, несколько неуверенных шагов вперед, снова ожидание — и снова безрезультатно. В самый неподходящий момент, когда ты уже свыкся с напряжением, откуда-нибудь неожиданно выскакивает замотанный в тряпье тип и обрушивает на тебя что-то тяжелое. Короткая схватка, труп нападавшего оседает на пол, но ты продолжаешь молотить по уже неподвижному телу — напугал, мерзавец, напугал не на шутку. Теперь паранойю вызывают уже абсолютно *все* звуки — даже собственные шаги и скрип открываемых шкафчиков.

В безумном мире Condemned в принципе не бывает ничего нового и чистого, на всем здесь лежит отпечаток какой-то затхлости и потертости. Обшарпанные стены, груды хлама в каждом помещении, неизменно тусклое освещение (если оно вообще бывает) — это не гламурный F.E.A.R., где даже мусор выглядел так, как будто его специально изготовили ответственные за реквизит люди и прилежно разложили по нужным местам. Солнце сюда не заглядывает, здесь есть только непроглядная ночь, хмурый рассвет и невеселый закат.

Противники в Condemned — это почти всегда случайные люди, которые ничего личного против вас не имеют, а просто хотят чем-нибудь поживиться. Наркоманы, бомжи, грабители, обитатели подземки, давно потерявшие человеческий облик, — каждой твари по паре и каждой из них придется заехать по харе. Огнестрельное оружие здесь не в чести: встречается оно редко, патронов всегда очень мало (восемь зарядов — небывалая удача), а с собой их унести не дают. Поэтому драться приходится всем, что только попадется на глаза, — досками, трубами, кувалдами, пожарными топорами, ломиками, лопатами и даже дверцами от шкафов.

Выбор оружия диктуется не только собственными предпочтениями (доска слабая, но легкая; кувалда очень тяжелая, зато удар у нее дай боже и радиус действия приличный), но и обстоятельствами. Вышибить дверь можно только топором, навесные замки сносятся кувалдой, кодовые выводятся из строя, как ни странно, не при помощи головы, а лопатой, ну а чтобы открыть сейф, нужен ломик. Игра постоянно подсовывает новые задачки, одно оружие приходится бросать и подбирать другое. В результате игрок вынужден все время адаптироваться к меняющимся условиям: только ты привык к какой-нибудь кувалде, как от нее уже заставляют избавляться.

Драться по-честному тяжело, потому что блок от ударов противника действует лишь на короткое время, а поставить его в нужный момент удается не всегда. Чтобы облегчить игрокам жизнь, Итана снабдили без пяти минут читерским приспособлением — электрошокером. Батарейки у него бесконечные, но на перезарядку требуется время, и это его единственный недостаток. Благодаря шокеру одиночные противники в Condemned угрозы почти не представляют: шарахнул разрядом, подбежал, двинул по темечку — и делу конец. Отбиваться от группы врагов несколько сложнее, но и здесь есть свое решение: если кто-то из противников ненароком зацепит товарища, они начнут грызться между собой, а вам останется только добить выживших. Серьезную угрозу представляют лишь противники с огнестрельным оружием, особенно когда их набирается несколько сразу. Вот тут уже приходится изворачиваться по мере сил и возможностей — подобраться к ним, избежав ранений, практически невозможно.

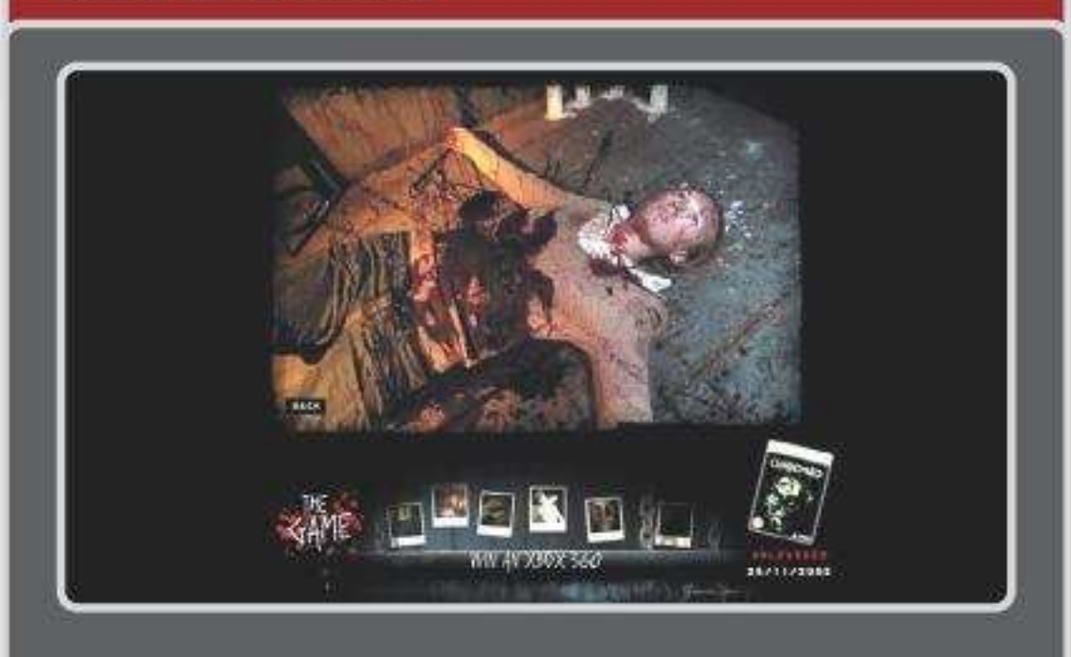
В определенные моменты у Итана (мы ведь уже говорили, что он не совсем человек?) срабатывает шестое чувство — это значит, что поблизости есть какие-то улики. Агент достает один из своих приборов, и нам остается лишь найти нужный след, подобрать правильный ракурс или изъять пробу какого-либо вещества. Собранные улики автоматически отсылаются Розе, а она уже делает их анализ и сообщает результаты.

■■■

Атмосферная, оригинальная и по-настоящему страшная игра. Но потолок для нее — восемь баллов. Несмотря на то, что Condemned делит с F.E.A.R. один движок на двоих, графика здесь почему-то оказалась заметно бледнее, чем в игре-побратиме. Игровой процесс в высшей степени любопытен, но ближе к концу начинает изрядно утомлять своей однообразностью. Уровни совершенно не задерживаются в памяти — все они похожи один на другой. Словом, перед нами еще один проходной блокбастер — хороший почти во всех отношениях, но отнюдь не игра на все времена.

P.S. Condemned я прошел два раза — в феврале на Xbox 360 и в апреле на PC. Различия между обеими версиями минимальны. Графика одинакова и там, и там. Управление в PC-варианте удобнее, да и сама игра проходится легче (баланс, похоже, не правили). С другой стороны, на Xbox 360 огромную роль играет обратная связь: при ударах геймпад ощутимо подергивается, а когда Итану страшно (это заметно по тяжелому дыханию), контроллер дрожит так сильно, что его приходится стискивать обеими руками. На PC подобное тоже возможно, но только если вы рискнете отказаться от мыши с клавиатурой, сменив их на непривычный геймпад. ■

Белые пятна сюжета



Сюжет в игре весьма запутан, и разобраться в нем непросто даже для внимательного игрока. Полностью все тайны и недомолвки Condemned не объясняются нигде, но свести число белых пятен до минимума вполне реально. Для этого нужно:

■ Исправно собирать бонусы — за это вас наградят дополнительными пояснениями. Такими же неочевидными и малопонятными, как и все остальное в игре, но и то хлеб;

■ Посмотреть на официальном сайте игры приквел-историю Condemned (***www.condemnedthegame.com/en/prequel/flash.html***), представленную в виде набора интерактивных роликов на флэше. Там тоже фигурирует агент ФБР, но не Итан Томас.

■ Перечитать все новости о Condemned за последний год. Из них вы узнаете (или вспомните) массу интересных вещей — например, то, что по этой игре собираются снимать фильм (Monolith ведь сейчас принадлежит **Warner Bros.**, а это кое-что значит).

■ Заглянуть по адресу ***www.gamefaqs.com/console/xbox360/game/926309.html*** и внимательно изучить тамошние FAQ.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Свежий, оригинальный и до сами-понимаете-чего страшный экшен, который портят лишь не первой свежести графика и малость однообразный игровой процесс.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 8,0 "ИГРОМАНИИ"

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР SOAP ACTION

- ИЗДАТЕЛИ
  RITUAL ENTERTAINMENT/VALVE
- РАЗРАБОТЧИК
  RITUAL ENTERTAINMENT
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
  БУКА
- ПОХОЖЕСТЬ
  SIN
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН DVD/ЧЕТЫРЕ CD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.SINEPISODES.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, GeForce 4 Ti/Radeon 8500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, GeForce FX5900/Radeon 9700

SIN EPISODES

EMERGENCE

Андрей Александров

Sin Episodes: Emergence полностью соответствует первому слову в своем названии (для тех, кто учил или учит, например, французский, стремительно сообщаем, что в переводе с языка Шекспира «sin» значит не что иное, как «грех»). Компания **Ritual Entertainment** согрешила как минимум два раза. Первый — когда заставила нас ждать продолжения **SiN**, экшена, который на равных тягался с великим **Quake 2**, аж целых восемь лет назад. Долгий, очень долгий срок, за который успело подрасти новое поколение геймеров. Второй раз — когда завела дружбу с чисто телевизионными способами подачи материала. Мы не зря написали в графе «жанр» словосочетание soap action. По аналогии с «мыльными операми», главной отрадой всех домохозяек мира, «грех» будет выдаваться нам маленькими порциями-эпизодами. Узнать, к чему приведут события, показанные в Emergence, мы сможем не раньше чем через пару годков.

Кстати, никто не помнит, чем там кончилась «Санта-Барбара»?

Игра, достойная имени

Отметим сразу — у SiN и Sin Episodes: Emergence очень мало общего. Параллели, конечно же, присутствуют, но восемь лет — слишком долгий срок, по прошествии которого уже почти не воспринимаешь эти две игры как единое целое. Не помогает даже повторное ознакомление с SiN перед встречей с Sin Episodes. Времена нынче другие, технологии убежали на сотню шагов вперед, да и к геймплею подход совершенно иной.

Впрочем, Sin Episodes не зря носит свое «грешное» имя. Представьте сами: начало светопреставления, игрок отходит от короткого сражения с настройками и ждет — когда же его потащат в гости к нудному обучающему режиму. Никогда не потащат. Вместо привычной надписи «нажмите кнопку С, чтобы присесть» мы неожиданно обнаруживаем перед собой необъятных размеров женскую грудь в обтягивающем одеянии. У-у-у-у-у!!! Где же подсказка, что там надо нажать, чтобы прикоснуться к Великому?..

Стоп-стоп-стоп! Положение у нас не такое уж и замечательное, каким оно выглядит на первый взгляд. Главный герой привязан к столу, а над ним тем временем ведут светскую беседу Элексис Синклер — талантливая ученая (которая, между прочим, и является обладательницей Этого Самого) — и ее верный приспешник Виктор Райдек. Оба они — главные злодеи Sin Episodes. Виктор, правда, на наш взгляд, чуточку не дорос до этого звания: ведет себя неподобающим образом, пальчиком в лицо тыкает и предлагает всякие глупости вроде «Элексис, а давай убьем главного героя в самом начале игры?». Обладательница Этого Самого, разумеется, не соглашается. У нее, мол, другие планы касательно нашей персоны. Да-да-да, наша персона очень даже согласна на эти самые планы. Она с радостью встанет под знамена зла, чтобы вместе с Элексис (ну ладно-ладно — даже под ее чутким руководством) быстренько перевернуть мир вверх дном. Вы только все-таки скажите, что там нажать-то надо?

Злодейская идиллия, однако, очень быстро рушится. Громкие выстрелы, стремительный побег Элексис с Райдеком — и вот перед нами предстает рыжеволосая Джессика Кэнон, еще одна из главных героев игры. Боец элитного спецподразделения HardCorps, она заявилась сюда за своим командиром Джоном Блейдом. То есть за нами. Замена, надо сказать, совсем неплохая — Джессика пусть и не так объемна в некоторых местах, как Элексис, но тоже очень и очень привлекательна (о проработанности игровых персонажей мы, кстати, еще поговорим).

Сюжет тем временем начинает свое движение по накатанным рельсам. Если среди вас есть те, кто застал самый первый SiN, то они наверняка помнят, что там Джон Блейд сорвал Элексис все ее злодейские планы. Злодейка, однако, не отчаялась и зашла с другой стороны — с биологической. В новом, создаваемом ею мире найдется место мутантам, генетически модифицированным людям и представителям прочих меньшинств. Так что пора принимать контрмеры, дорогой Блейд.

В Emergence мы, как и полагается, охотимся не столько за самой Элексис, сколько за Райдеком — рыбешкой помельче. В целом игра представляет собой классический шутер — бегаем по разнообразным уровням, пачками истребляем врагов, деремся с боссами и знакомимся с сюжетом, любуясь симпатичными скриптовыми вставками и выслушивая с задоринкой написанные диалоги. Иногда на горизонте появляется Джессика, которая на поверку оказывается мастером на все руки: то заберется

в кабину подъемного крана и прокатит нас в подвесном контейнере, то взломает защитную систему, то, наконец, просто эротично прижмется к стенке. Провальными получились лишь те моменты, когда рыжая напарница вместе с нами вступает в бой: ни искусственного интеллекта, ни инициативности — лишь вечная жизнь да бесконечный боекомплект.

А вот противники смотрятся уже куда лучше. Самая удачная характеристика для них — спец-

В режиме slo-mo враги умирают так красиво...

А вот этот придаток придется ампутировать.

назовцы из **F.E.A.R.**, у которых иногда отшибает мозги. То есть в некоторых ситуациях оппоненты ведут себя потрясающе грамотно: осторожничают, пытаются окружить, применяют разные хитрости. Но уже к следующей битве положение звезд на небе неожиданно меняется — и перед нами предстают безмозглые дуболомы. Обидно.

Не обошлось в Sin Episodes и без пары геймплейных находок. Так, например, здесь *нет slo-mo* — удивительное упущение для современного экшена. Однако в некоторых местах можно встретить бочки вызывающе зеленого цвета. Стреляем в них — и получаем облако некоего химиката, войдя в которое можно замедлить время. Стоит, правда, быть осторожным — ведь всего через каких-нибудь несколько секунд у Блейда от зеленых паров начинается недетский «передозняк», чреватый потерей здоровья.

Нашлось в Sin место и автомобильной прогулке с перестрелкой. Рулит экипажем всенепременная Джессика, мы же в это время с пушкой наперевес отстреливаемся от злодеев. Главная фишка в том, что Блейд может перемещаться по салону как захочется. Хоть из правого окна высунься, хоть из левого, хоть еще из какой дырки. Вроде мелочь — но смотрится крайне забавно.

Напоследок стоит отметить любовь разработчиков ко всяким взрывам и прочим техногенным катастрофам. Фрипорт — футуристического вида город, где, собственно, и происходит действие игры, явно «вырос вокруг» завода по производству взрывчатки. Бочки с ней здесь есть, наверное, даже в детских садах. Поэтому после очередной перестрелки стоит замереть на месте и, прислушиваясь к звукам, оглядеться — не собирается ли где-нибудь что-нибудь напоследок взорваться.

Где же красоты?

Выглядят Sin Episodes по сегодняшним меркам вполне себе стандартно. Да, мы помним, как восхищались красотами движка **Half-Life 2,** — но было это уже полтора года назад. Да и сами разработчики явно не старались затмить конкурентов: обычные текстуры, обычные спецэффекты, обычные персонажи (которые, к тому же, не стесняясь щеголяют торчащими полигонами).

Прелесть Sin Episodes, однако, в другом — в удивительной проработке все тех же самых персонажей. Их здесь совсем немного (помимо упомянутых выше Блейда, Джессики, Элексис и Райдека, есть хакер Джей-Си и несколько совсем уж второстепенных граждан), но сколько в них жизни!

Понаблюдайте за Джессикой в начале игры. Сколько эмоций, сколько жизни, сколько характера! Неудивительно, что к середине действа с нетерпением начинаешь ждать встречи со своей напарницей. Не отстает и озвучание — умело написанные реплики здесь зачитывают не менее умело подобранные актеры. И плевать нам, что характеры персонажей, их внешность, да и сюжет, в котором они принимают участие, перенасыщены всевозможными клише — Sin Episodes это как раз тот случай, когда заимствование идет только на пользу.

■■■

И все-таки... все-таки в конце стоит сбавить темп и облить наше восхищенное повествование огромной такой бочкой дегтя. Если охарактеризовать Sin Episodes одной фразой, то эта игра — «огрызок отличного экшена». Да-да, именно так. На установленном по умолчанию уровне сложности человек, не считающий себя профессионалом в экшенах, проходит Emergence всего за каких-то четыре-пять часов, повидав за это время три банальных пушки (плюс гранаты да возможность огреть кого-нибудь прикладом), пару боссов и горстку симпатичных скриптовых сценок. Нелинейности нет и в помине, так что совершить второй заход стоит лишь для того, чтобы пересмотреть самые запомнившиеся моменты да поискать секретные места. Еще минут десять уйдет на изучение детальнейшей статистики прохождения, которая, кстати, по обещаниям разработчиков, будет складироваться на специальном сервере и использоваться при разработке следующих эпизодов.

После титров наступает «отходняк»: организм вовсю жаждет добавки — и вы уже готовы хоть прямо сейчас приобрести следующую серию... но! Если домохозяйкам их любимые «мыльные оперы» выдают по ложечке в вечер, то Ritual заявляет, что эпизоды их игры будут выходить раз в три-шесть месяцев. А за это время эмоции поутихнут и наслаждение от прохождения новых частей наверняка ослабнет в разы.

P.S. Всего нам, кстати, обещают то ли девять, то ли двенадцать эпизодов — каждый по четыре-шесть часов и по два десятка баксов. То есть в итоге мы получим пусть и достаточно длинный — пятьдесят-шестьдесят часов, но способный надоесть экшен ценой примерно в две сотни долларов (сравните это с суммой в $50, что нынче просят за очень неплохие А-тайтлы, которые к тому же можно пройти сразу и до конца). Мы понимаем, что в России цены будут совсем другими (существенно ниже, если что), но тенденция продавать игру отдельными маленькими эпизодами все равно сохранится. Выводы и прогнозы, пожалуйста, делайте сами.

P.P.S. Кстати, несмотря на то что в Sin Episodes совсем нет мультиплеера, для нормальной установки игры вам обязательно понадобится подключение к интернету и наличие системы Steam. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

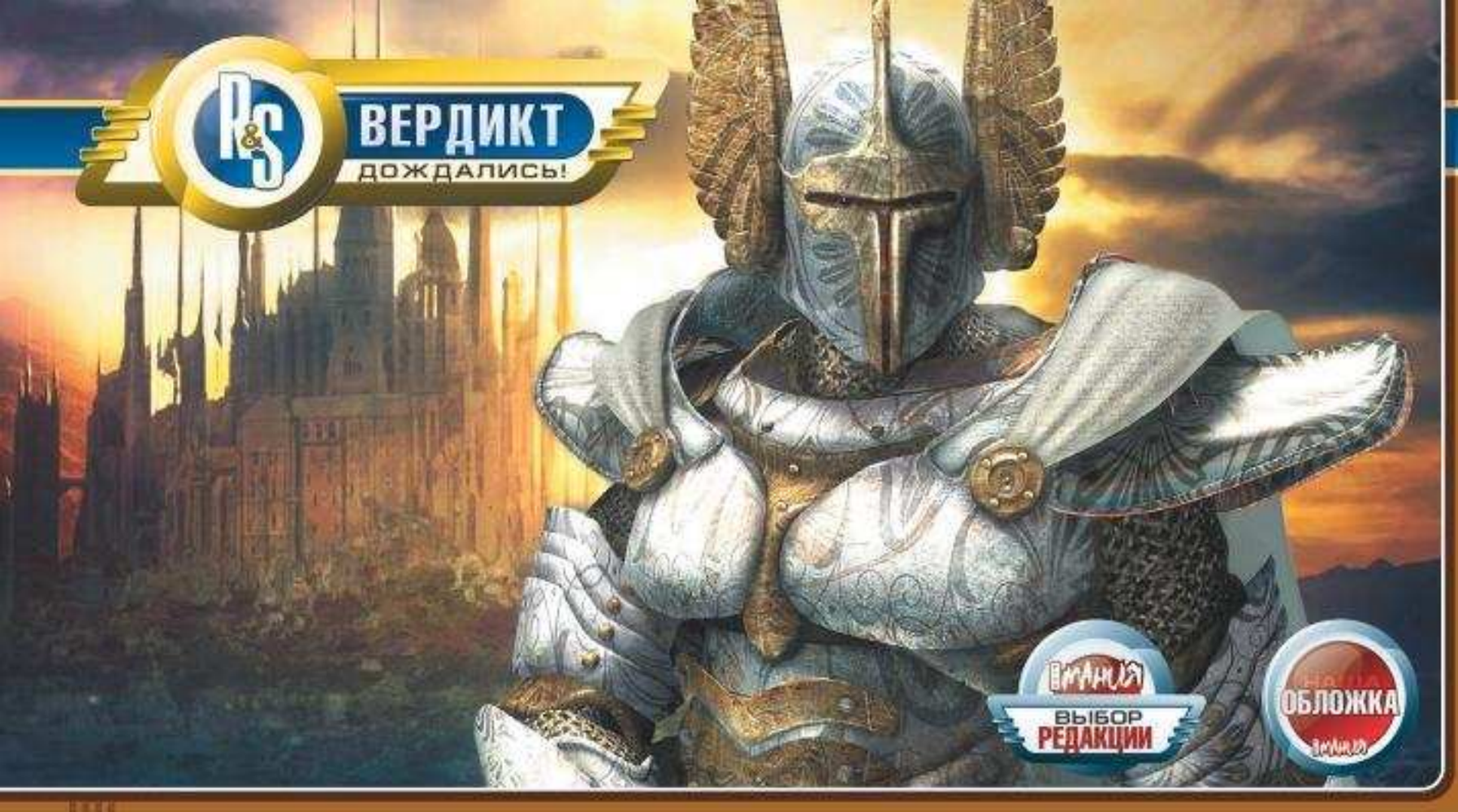
ДОЖДАЛИСЬ?

Очень хороший и очень-очень короткий экшен по неоправданно высокой цене. Вы готовы платить за игры больше?

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

"ИГРОМАНИИ"



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

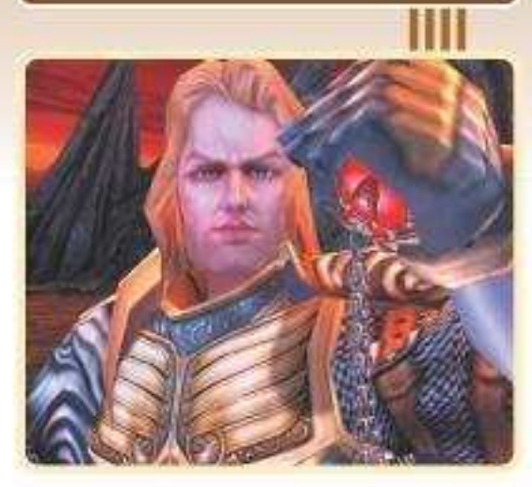
Степан Чечулин

ЖАНР ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  UBISOFT ENTERTAINMENT
- **РАЗРАБОТЧИК**
  NIVAL INTERACTIVE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
  NIVAL INTERACTIVE
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - СЕРИЯ HEROES OF MIGHT AND MAGIC
  - DISCIPLES
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.NIVAL.COM/HOMM5_RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



Минувший май, друзья, будет золотыми буквами вписан в скрижали истории. Ибо именно в этом месяце все разумное человечество наконец-то дождалось чуда, которого ждало как минимум года три: свет увидела **Heroes of Might and Magic V**. А как мы знаем, именно этой игре предназначена непростая миссия — возрождение всего «геройского» сериала, приказавшего долго жить аккурат на четвертой части.

Мы не раз публиковали развернутые материалы о Heroes of Might and Magic V, внимательно следили за ходом работы над проектом, посещали офис разработчиков и вообще держали руку на пульсе. Казалось бы, мы рассказали о нем все, что только можно, и каждый из вас, вероятно, задолго до выхода финальной версии представлял, как все это будет играться и выглядеть. Так что прямо здесь и сейчас мы с вами просто внимательно посмотрим на финальную версию и подведем итоги многомесячных трудов стахановцев из «**Нивала**».

Возвращение героев

Как известно, после того как **Ubisoft** приобрела с потрохами права на «геройский» сериал, ее самые светлые головы решили в корне изменить не только вселенную, но и стиль всей серии. Проще говоря, старый мир безжалостно выкинули на свалку истории, а на сцене появились не только новые герои, но и совсем другая вселенная.

Сюжет стартует весьма резво. Не успел благородный король Николай обвенчаться со своей возлюбленной Изабель, как на страну налетели орды злодейских демонов, явно собравшихся не салатика на свадьбе покушать. Теперь силам света придется сколотить альянс, чтобы вынести захватчиков вперед ногами. Правда, в итоге все окажется далеко не так просто, как кажется в начале: почти каждый участник конфликта преследует собственные цели и желает под шумок урвать кусок пожирнее.

Нам предстоит, как и раньше, в порядке строгой очереди сыграть за каждую из шести рас, взглянув на события со всех сторон и урвав все жирные куски. Отметим, что история довольно увлекательная и интригующая, так что следить за ее хитросплетениями очень даже любопытно. Увы, теперь весь сюжет излагается посредством заставок на движке и озвученных диалогов, а текстовые сообщения, коими изобиловали прошлые части HoMM, скромно отступили на второй план. Шагнув навстречу прогрессу, HoMM V все-таки потеряла частичку очарования, присущего ранним «сериям». Так что остается довольствоваться лишь сюжетными роликами, появляющимися в строго определенные моменты.

Знакомые герои

Конечно, вы уже в курсе, что разработчики построили HoMM V на основе HoMM III — лучшей части во всей «героической» серии. И основа эта проявилась в том, что перед нами практически те же самые третьи «Герои», обернутые в красочную 3D-графику. Здешний геймплей настолько знаком, что если вы в свое время играли в HoMM III, то освоитесь здесь почти мгновенно.

В начале каждой кампании под ваше чуткое руководство поступает главгерой, которого над-

Сражения в игре выглядят очень красиво. А если вам вдруг надоест любоваться такими вот крупными планами, просто отключите в опциях «кинокамеру» и играйте в классической атмосфере.

Пролетариат против буржуазии! Хвать вилы — и по морде!

Карты в HoMM V действительно большие и под завязку набиты разными местами, которые стоит посетить.

Яростное сражение между архидьяволами демонов и рыцарями людей. Демонов, понятное дело, сминают, ибо наших больше.

лежит всячески оберегать, снабжать артефактами и, конечно же, любовно прокачивать, увеличивая его характеристики. Как и раньше, с каждым новым уровнем персонаж получает возможность изучить какое-нибудь умение или способность. Всего герой может развиваться в четырех областях. Изученные умения напрямую влияют на специализацию, делая подопечного либо могущественным чародеем, крушащим противников с помощью разрушительной магии, либо воином, способным отправить на тот свет самых крепких врагов силой бесхитростного железа. Набор способностей персонажей остался в целом тем же, что и в прошлых частях, однако теперь у каждой стороны конфликта появилось по два уникальных навыка, недоступных героям других рас.

Впрочем, не надейтесь сделать из своего подопечного ходячего терминатора, ибо отныне на каждой карте потолок роста уровня героя весьма низок. Даже очень сильно прокачанный персонаж наносит вражеским солдатам слабый урон и подходит лишь в качестве поддержки для основных сил вашей армии. Плюс ко всему, теперь герои бродят исключительно поодиночке и в группы не объединяются, так что соорудить ударный отряд из нескольких богатырей, могучим движением коллективного плеча обращающих в прах мощную армию противника, не получится.

Обратите внимание и на то, что отныне из миссии в миссию переходит только сюжетный герой, а второстепенные персонажи теряются где-то в пути вместе со всеми найденными артефактами. Так что начинать каждую новую миссию вам предстоит с абсолютно пустым инвентарем и бойцом-одиночкой. Такой подход, конечно, странен, однако он позволяет удержать брыкающийся баланс и избавляет нас от долгой прокачки нескольких героев или сбора всех артефактов на карте — в любом случае ведь пропадут.

В остальном, как уже было сказано, все привычно. Бродим по карте, боремся со злобными нейтральными монстрами, захватываем шахты, собираем ресурсы, отстраиваем свои города и, конечно, не забываем создавать могучую армию, с помощью которой мы и выбиваем перья из злодеев. В отличие от прошлых частей, многие юниты теперь обладают особыми умениями, весьма полезными в бою. Например, грифоны могут взмывать в небеса и камнем падать на голову противника, уничтожая в несколько раз больше солдат, чем обычно. Это умение особенно эффективно против юнитов, сражающихся на дистанции, — ведь до них всегда сложно добраться. А демоны, например, могут практически мгновенно переноситься в любую точку поля боя. Знаете как весело заслать за неприступные городские стены пару сотен адских церберов и уничтожить вражескую оборону изнутри? Грамотное использование таких вот хитрых фокусов позволяет значительно проще одерживать победы и, главное, превращает битву в куда более увлекательное занятие.

Совсем другие «Герои»

Если товарищи из «Нивала» не стали особо экспериментировать с геймплеем, то над графикой они поработали на славу. Перевод игры в полное 3D позволил разработчикам создать удивительно красивый и яркий мир. Смотришь на карту — душа радуется. Обелиски переливаются всеми мыслимыми красками, кристаллы сверкают так, что глазам больно, на лесопилках трудяги пилят бревна, в шахтах добывают золото. Анимация превосходная, спецэффекты заставляют восхищенно цокать языком. При этом такое сходство игры с нарядной новогодней елкой не создает каких-либо неудобств. Поверьте, несмотря на весь здешний блеск, вы ни за что не пройдете мимо стратегически важной лесопилки и не пропустите ценный артефакт. Но самый смак начинается, когда закипает битва. Каждый бой тут не просто невнятная потасовка, а эпическое зрелище

Отдельным пунктом стоит отметить города. Когда вы отстроите все возможные здания, поселение людей (например) будет выглядеть как настоящая крепость, где может укрыться любой житель. А вот жилища демонов просто-таки источают ярость и хаос: кругом лава, дым и сам город зла висит над бездной. Внушает, знаете ли. Вообще, HoMM V получилась стильной и очень живописной игрой. Одному богу ведомо, сколько художники и дизайнеры «Нивала» вложили сил в эту красоту, но то, что получилось, оправдывает все наши самые смелые ожидания.

■ ■ ■

Как мы и предполагали, разработчики приняли стопроцентно верное решение, не став менять то, что и так не ломалось. Они пошли по исключительно верному пути и возродили серию, снабдив самый что ни на есть классический геймплей волшебной графикой и пригоршней мелких улучшений. Причем «наши» умельцы не просто накрутили диких технологических фишек, а нарисовали мир настоящей фэнтезийной сказки, где облаченные в сверкающие доспехи паладины скачут на мощных боевых конях, злобные огненные демоны буквально источают ярость, а длинноухие и потрясающе красивые эльфы насылают на врагов тучи стрел. Визуально HoMM V настолько хороша, что придраться просто не к чему.

Подводя итог многомесячному труду нивальцев, можно смело сказать, что у них получилась чертовски удачная игра, возродившая из пепла (как бы пафосно это ни звучало) навсегда, казалось бы, умершую серию Heroes of Might and Magic. Ну и кроме того, это однозначно лучшая пошаговая стратегия последних лет. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Теперь уже можно смело заявить — возрождение легендарной серии Heroes of Might and Magic состоялось! До слез знакомый и привычный геймплей, шикарная графика и увлекательная история к вашим услугам. Пропускать, как вы понимаете, просто нельзя.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

"ИГРОМАНИИ"

ЖАНР СТРАТЕГИЯ/РОЛЕВАЯ ИГРА

- ИЗДАТЕЛЬ
  ASPYR MEDIA
- ИЗДАТЕЛИ В РОССИИ
  GFI/РУССОБИТ-М
- РАЗРАБОТЧИК
  PHENOMIC GAME DEVELOPMENT STUDIO
- ПОХОЖЕСТЬ
  - SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
  - WARCRAFT III
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.SPELLFORCE.COM/SF2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

SPELLFORCE 2

SHADOW WARS

Степан Чечулин

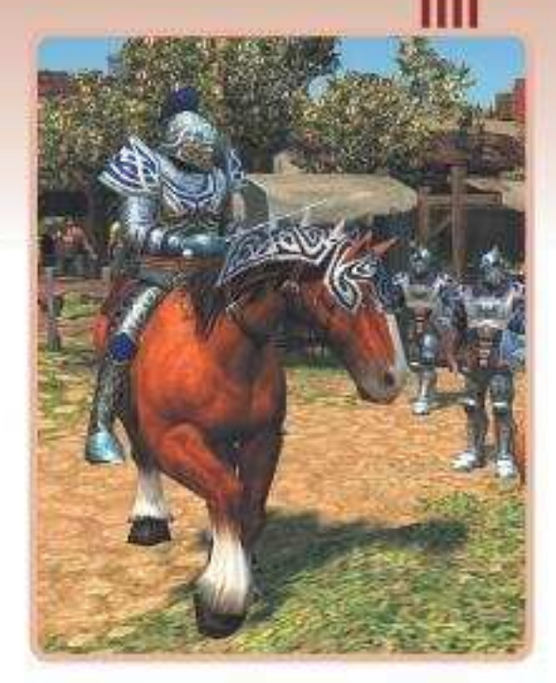
Мало кому удавалось вылепить по-настоящему интересную игру, где толково сочетаются такие, в общем-то, разные жанры, как стратегия и RPG. Если уж совсем честно, то сей героический поступок увенчался успехом только у одной студии — **Phenomic**, в кузницах которой в свое время была отчеканена **SpellForce: The Order of Dawn**. Граждане из упомянутой конторы задались целью подарить миру не просто стратегию с какими-то жалкими ролевыми вкраплениями, как, например, та же самая **Warcraft III**, а мир, где обе составляющие были бы одинаково важны. Что удивительно, затея удалась, и мы получили волшебную игру, где интригующий сюжет, планомерное развитие персонажа и множество необязательных, но чертовски интересных заданий отлично ужились с градостроительством, добычей ресурсов и яростными битвами стенка на стенку. Воодушевленные успехом разработчики соорудили пару первостатейных дополнений, оказавшихся даже лучше оригинала. Сериал SpellForce стартовал, что называется, со скоростью ракеты, быстро завоевал любовь многих геймеров и буквально на днях обзавелся сиквелом — **SpellForce 2: Shadow Wars**.

Древнее зло

Сюжет SpellForce 2 звезд с небес не хватает — история здесь порядком избитая и банальная. Те, кто знаком с первыми частями игры, помнят, что там действие разворачивалось на просторах мира Эо, где постоянно возникало некое зло, грозившее уничтожить все живое и погрузить окружающие леса-поля-равнины в хаос-тьму-зло. Ну а мы, значит, примерив на себя шкуру героя, спасали несчастную вселенную от очередной напасти. Во второй части шоу сменились главные актеры, однако суть осталась прежней.

Итак, в Эо снова неспокойно: магия покидает этот мир, порталы, связывающие острова-поселения, медленно, но верно разрушаются. Главный герой очередной эпопеи — шайкан, и поэтому жизнь у него одинокая и не шибко радостная. Все дело в том, что шайканы — это дети злобного колдуна Малакая, который давным-давно смешал свою кровь с кровью дракона Ура, дабы стать бессмертным. Потом, правда, чародей возжелал еще и захватить весь мир, за что получил крепких люлей от высших богов. Но успел наплодить кучу детишек — маленьких и злобных. Со временем несчастные шайканы научились контролировать свои низменные порывы, но так и не добились любви других рас — ведь согласно древнему пророчеству коварный чародей Малакай однажды возродится и снова погрузит мир в пучину ужаса.

Вся штука в том, что вместе с шайканами живет упомянутый уже дракон Ур, который каждому из них по достижении совершеннолетия вливает добрую порцию своей крови. После этого юное дарование обретает сверхкрепкое здоровье и необычные способности. И вот однажды одна очень нехорошая девушка по кличке Сорвина решает убить дракона, для чего собирает огромную армию теней и темных эльфов и отправляется прямиком к шайканам. Так что наша задача — воссоединить разрозненные силы света, чтобы дать достойный отпор врагу. Такая вот грустная и отдающая бредом история.



Кроме основной сюжетной линии, игра под завязку набита необязательными миссиями, за выполнение которых ваш герой огребает солидные очки опыта. Причем задачки очень разнообразные и не ограничиваются формулой «заруби десяток гоблинов». Тут вам и расследование дел таинственного культа, и выведение из запоя посла гномов, и поиск пропавших родственников местного кузнеца. Скучать не приходится. Правда, предупреждаем, что SpellForce 2 — игра для усидчивых, ибо если вы зададитесь целью выполнить все поручения, то как минимум неделя напряженной игры гарантирована. Хотя отдадим должное разработчикам — даже самый банальный и очевидный квест вам не только подробно разжуют, но еще и на карте отметят.

Те же щи

В целом, геймплей мало чем отличается от оригинала, и основные изменения, как ни странно, коснулись, прежде всего, ролевой системы. Главного героя вы, как и раньше, развиваете самолично, остальные же персонажи в группе растут над собой только по одним им ведомым законам, то бишь автоматически.

Надо сказать, что если в прошлых частях прокачка заключа-

Тролли хоть и выглядит страшно, но опасности не представляют почти никакой.

лась в распределении очков умений по таким параметрам, как сила, ловкость и т.п., то теперь все иначе. Главгерой обрел развесистое дерево навыков и кучу разнообразных возможностей, так что отныне вылепить дюжего богатыря или умелого мага уже непросто. Дело в том, что каждое умение (например, способность махать двуручным оружием или стрелять из лука) не только стоит определенное количество очков опыта, но и требует некоторого числа очков в этой же специализации (коих две — маг и воин). В итоге, чтобы, например, прокачать до третьего уровня навык владения мечом, придется спустить несколько очков на совершенно ненужные вещи типа стрельбы из лука. Такая весьма спорная система очень усложняет развитие подопечного и заставляет вкладывать драгоценные очки в бесполезные навыки.

Саму игру можно, как и раньше, смело разделить на две части: в одной мы шатаемся по городам и селам, общаемся с кучей персонажей и выполняем задания, в другой — активно строим города и производим войска. В стратегической части, как и в любой приличной RTS, приходится собирать ресурсы, возводить здания и набирать армию. Однако, увы, именно в этом плане SpellForce 2 вышла довольно куцей. Апгрейдов мало, зданий кот наплакал, а типов юнитов всего по три-четыре на расу. Конечно, «порулить» можно не только эльфами, гномами и людьми, но даже орками и троллями, но сути дела это почти не меняет. Кроме того, противник в SpellForce 2 туп, и чтобы одолеть супостата, достаточно регулярно отправлять к его воротам свежевыпеченных юнитов, не ослабляя напора. Правда, к концу игры в ответ на вас будут насылать совсем уж чудовищное количество солдат, стараясь победить не умением, а числом. Ну что уж поделать — такие здесь приоритеты.

О всякой тактике забыть стоит сразу. В SpellForce 2 лучники постоянно лезут на передовую, катапульты лупят почти в упор, а бравые мечники могут вдруг встать столбом и ждать, пока из их товарищей нарубят салат. Причем уследить за юнитами, не говоря уже о том, чтобы ими толково управлять во время боя, нет никакой возможности, ибо на экране царит разброд и шатание. Тут главное — не терять голову, руководить исключительно главгероем, а рядовые бойцы все сами решат.

Внешне SpellForce 2 выглядит, пожалуй, как образец любой стратегии. Даже бесполезный вид от третьего лица обретает ценность, поскольку так можно насладиться окружающими красотами. Если вы рискнете выкрутить настройки графики на максимум, то получите не только свирепые тормоза, но и сногсшибательную картинку: на доспехах главгероев можно различить самую маленькую заклепку, а чуть ли не каждый клинок обладает уникальным внешним видом и прямо-таки сверкает на солнце. Анимация также впечатляет. Наблюдать за маршем пехоты или лихими скачками конницы — сплошное удовольствие. В общем, графически SpellForce 2 может дать фору многим современным RPG, не говоря уже об RTS.

■■■

На самом деле очевидно, что SpellForce 2 не привнесла в серию ничего существенно нового. Мы получили улучшенную версию той же игры, что крутилась на наших винчестерах пару лет назад. Да, нас снова ждет увлекательная история, но она серьезно проигрывает сюжету **SpellForce: The Breath of Winter**. Да, нам опять приготовили долгую и упорную прокачку персонажа, но вместо нормальной системы развития мы получили странную пародию на **Diablo 2**. Да, мы опять можем собирать армии и устраивать зрелищные сражения, но глупый AI и хаос на поле боя успешно перекочевали из прошлых серий игры. Бесспорный плюс SpellForce 2 — потрясающая графика. Но одна она не может обеспечить игре безоблачное будущее — ведь сегодня ты король, а завтра уже нет.

Несмотря на все минусы, играть в SpellForce 2 все-таки интересно. Беда лишь в том, что SpellForce: The Order of Dawn была без пяти минут прорывом в жанре RTS/RPG, а SpellForce 2 — всего лишь крепко сбитая игра. ■

Виртуальный. Любовный. Треугольный.

Пять лет Крэйг Ан'Шаллах (генерал армии темных эльфов) сражался против зловещих теней, но военный переворот разрушил все его планы. И когда поражение уже было неизбежно, дочь генерала Найтсонг отправилась к людям, чтобы рассказать об армии, которая под командованием безумной Сорвины продвигается к владениям Света.

По пути отважная девушка достигла крепости Шайкан — обители воинов, в чьих жилах течет кровь легендарного дракона. Там она заручилась поддержкой храброго воина шайкан, который присоединился к ней, надеясь подтвердить историю о Сорвине и войске теней, чтобы спасти свой дом и близких...

Именно эта история ждет нас в **SpellForce 2: Shadow Wars**. Но представьте — что случилось бы, если эльфийка Найтсонг в начале своего путешествия встретила бы не только шайкана?

Представили? А теперь давайте участвовать в нашем конкурсе! Придумайте нового героя, опишите его историю, умения, сильные и слабые стороны и обязательно расскажите нам, как сложатся отношения в этом треугольнике — Найтсонг, шайкан и дерзкий новичок. Что предстоит им пережить? Любовную историю, битву с врагами или...

Автор лучшего рассказа получит в подарок от журнала «**Игромания**», компании **XFX** и издательства **GFI** видеокарту **NVIDIA GeForce 7600GT**. А еще троим счастливчикам мы вручим поощрительные призы от GFI и «**Руссобит-М**» — игру Spellforce 2: Shadows Wars, футболку и плакат!

Ваши работы принимаются до **первого сентября 2006 года** на ящик ***spellforce_konkurs @igromania.ru*** и по почтовому адресу редакции.

Удачи!

А вот и легендарный дракон Ур собственной персоной. Именно из-за этой ящерки и начался очередной бедлам.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохое продолжение блестящей серии — но, увы, не больше. Сногсшибательная графика SpellForce 2 прикрывает почти ту же игру, что и два года назад, только с сюжетом послабее и странной манерой развития персонажа.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

"ИГРОМАНИИ"

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

- ИЗДАТЕЛЬ
  GOT GAME ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК
  NUCLEOSYS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
  PLAY TEN INTERACTIVE
- ПОХОЖЕСТЬ
  BLACKSTONE CHRONICLES
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ
  WWW.SCRATCHESMYSTERY.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,6 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

SCRATCHES

ШОРОХ

Олег Ставицкий

Сейчас, вообще говоря, произойдут удивительные вещи. На протяжении двух дорогостоящих глянцевых полос уважаемое издание «**Игромания**» будет носить на руках короткий дешевенький квест с неопрятной графикой и практически полным отсутствием анимации. **Scratches**, дебютный проект святых энтузиастов из **Nucleosys**, относится к малопонятной для России категории «бюджетных» продуктов. То есть на Западе он продается среди всякой несусветной дряни вроде онлайновых бильярдов и стоит $20 против привычных пятидесяти долларов за коробку.

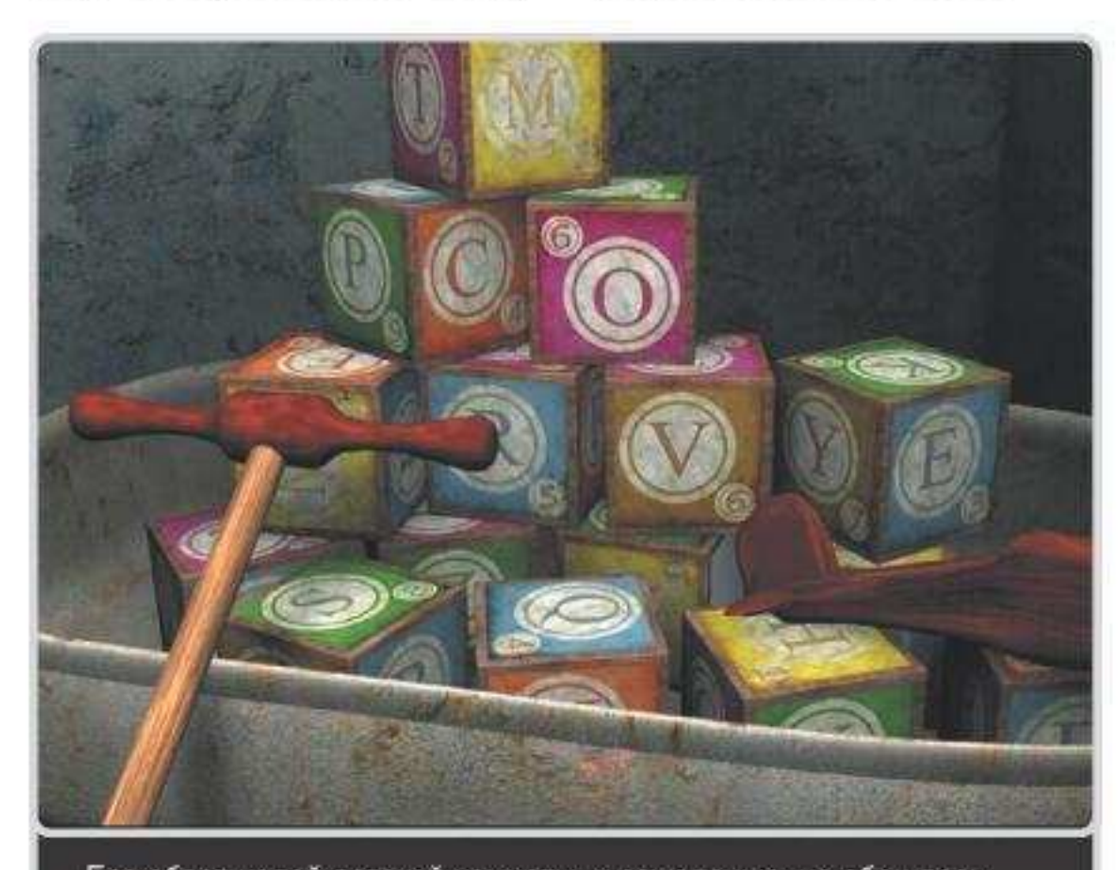
Так вот, на наших с вами глазах происходит какое-то невообразимое чудо. Созданный группой увлеченных аргентинских разработчиков старомодный квест собирает по всему земшару такую прессу, которая последней «Ларе Крофт» снится лишь в самых непристойных снах. Уважаемые издания на голубом глазу выводят игре твердые «восьмерки», щедро вешают ей на грудь всяческие медали, а главный квестовый ресурс — сайт **Just Adventure** — так и вовсе объявил Scratches самой страшной адвенчурой чуть ли не десятилетия, выкатив девять баллов из десяти. Растроганная рецензентка в эмоциональном порыве срывала с себя одежду, утверждая, что по сравнению со Scratches «Фантасмагория» — какая-то побасенка для дошколят, и заканчивая текст выкриком *«браво, Nucleosys!»* (*стоит, однако, очень осторожно относиться к подобным высказываниям — они там, на Just Adventure, сплошь фанаты квестов, а это, как известно, чревато последствиями — **Прим. ред.***).

Секрет школьных побед

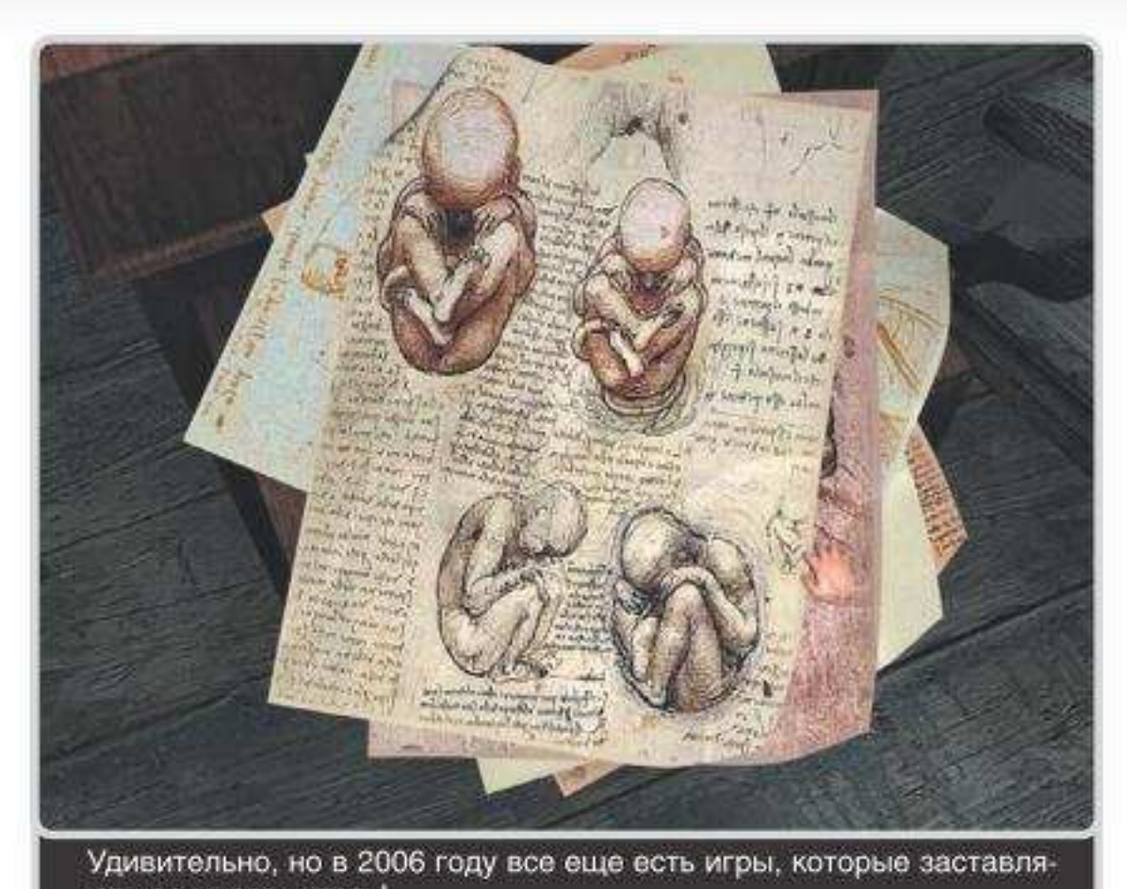
С чего такие почести? Все очень просто. Секрет успеха Scratches лучше всего описывает английское выражение *«it's not sells, it's souls»*. Смысл этой замечательной, но абсолютно непереводимой фразы состоит в том, что настоящие игры делаются без оглядки на маркетинговые исследования, ожидания издателей, тренды и прочую рыночную мерзость. Все дело в душе. Scratches любовно выписана и собрана настоящими энтузиастами своего дела. Мизерный бюджет Nucleosys с легкостью компенсируют удивительным режиссерским и сценарным чутьем. Итог? Игра, которую можно поставить в одном ряду с самыми атмосферными и захватывающими квестами последних нескольких лет.

Что есть Scratches? Это классический «панорамный» квест, какие в свое время любила пачками выпускать ныне покойная компания **Cryo**. Глядя на окружающее пространство от первого лица, вы перемещаетесь между заранее отрендеренными сценами, ищете мышью активные объекты, собираете предметы и занимаетесь вдумчивым комбинированием какой-нибудь масленки и свежеприобретенного куска веревки. Собственно, все. Некогда богатая Cryo создавала еще анимации перехода от одной точки к другой. То есть, если вы нажимали мышью «вперед», камера плавно перемещалась на несколько шагов, символизируя тем самым движение главгероя. В бюджет Scratches подобная роскошь не заложена, так что вся игра — это практически набор статичных слайдов. Nucleosys позволили себе лишь анимировать открывающиеся двери, а также добавили кое-где плывущие по небу грозовые облака и дождевые капли на стекле.

Несмотря на то что Scratches это абсолютно «статичный» квест, игра содержит сцену спуска по веревке в секретную комнату.



Без обветшалой детской комнаты, к сожалению, не обошлось.



Удивительно, но в 2006 году все еще есть игры, которые заставляют нас много читать!

Удивительное дело, но в таких вот антисанитарных условиях, используя лишь статичные трехмерные слайды и совершенно роскошный звук (о нем ниже), Nucleosys умудряются рассказать внятную и вполне себе леденящую историю. Сюжетная фабула Scratches легко укладывается в несколько предложений. Майкл Артейт, весьма успешный сочинитель книг ужасов, сталкивается с классическим писательским затыком — никак не выходит концовка нового романа. По этому поводу он просит своего литературного агента Джерри подыскать ему какой-нибудь уединенный особняк, где можно было бы спокойно поработать. Обязательное условие — дом должен находиться вдали от населенных пунктов, чтобы не отвлекали. Джерри находит практически идеальное викторианское поместье, куда главгерой приезжает пасмурным субботним утром. С этого, собственно, начинается игра — Майкл паркует машину около дома, после чего действие переходит в наши руки.

Само собой, с особняком оказывается не все так просто. Как выясняется, бывший хозяин, уважаемый инженер, вернувшись после строительства моста в Африке, якобы убил свою жену и закопал ее останки на заднем дворе. К несчастью для убийцы, его служанка увлекалась фотографией и умудрилась запечатлеть мистера Блэквуда с лопатой и каким-то подозрительным мешком в руке. Суд, впрочем, так и не состоялся — потенциальный убийца вскорости умер от сердечного приступа.

Такая вот не то чтобы очень оригинальная, но весьма убедительная завязка. Зато дальше все развивается не вполне очевидным образом. В первую же ночь (всего Майкл проводит в приобретенном имении три дня) писатель просыпается от какого-то мерзкого скребущего звука. И вот здесь всем становится понятно, что рядом явно есть *кто-то еще*. Проблема в том, что электрик не успел починить в доме проводку, так что практически всю игру главгерой шатается по комнатам или в полной темноте или при свете масляной лампы.

Казалось бы, как в наш просвещенный век можно напугать человека, имея в арсенале набор трехмерных изображений, минимальную 2D-анимацию и звук? Выясняется, что еще как можно! Scratches очень ловко создает атмосферу за счет двух моментов — профессиональной режиссуры и потрясающего звука. Nucleosys с такой легкостью заставляют подпрыгивать на своем месте, используя сто раз виденные приемы, что поначалу даже не веришь, что испугался. Но нет — вовремя проскочившая за окном тень иногда заставляет отойти от компьютера на несколько минут, чтобы успокоиться. Ну а неожиданное появление за дверью того, чего вы там совсем не ждете, приводит в Scratches к фантастическим результатам — автор этих строк пару раз вскрикивал как натуральная школьница.

Творческая интеллигенция

Секрет срабатывания таких вот классических «пугалок», которыми нас стращают вот уже как десять лет, состоит в грамотно накрученном саспенсе. Nucleosys позволяют себе часами не вводить в игру никакого видимого экшена, заставляют читать многостраничные дневники, смотреть выцветшие фотографии и слушать тиканье часов в гостиной. И вот, когда вы уже было привыкаете к тому, что так все и будет, за окном проскакивает та самая тень, от которой в животе все сжимается, а по спине бежит неуютный холод.

Плюс, конечно, звук и диалоги. За местные шорохи, фортепьянные переборы и скрип половиц отвечает дизайнер со странным псевдонимом Cellar of Rats. Так вот, этот самый «подвал с крысами» свое дело знает. Звук в игре практически безупречен. Шум дождя, музыка — все выполнено с такой интеллигентностью, таким вкусом и пониманием предмета, что хочется немедленно написать автору благодарственное письмо.

Вообще, интеллигентность и сдержанность — это главные характеристики Scratches. Здесь все в тон, все к месту. Никаких лишних телодвижений, никаких дешевых приемов, минимум действия. Nucleosys аккуратно набирают темп и спокойно, с пониманием всех психологических механизмов, рассказывают свою историю.

Но все эти вышеозначенные приемы, конечно, не сработали бы без гениально прописанных персонажей. В игре есть всего два человека, с которыми Майкл заводит разговор — да и то по телефону. Но слышали бы вы эти диалоги! Исполненные нескучных деталей, разыгранные отличными артистами с роскошным английским произношением. А какой юмор! Не дешевые гэги, а тонкие, стопроцентно английские шпильки — которые, к сожалению (или все-таки к счастью?) будут понятны далеко не всем жителям одной седьмой части суши.

И так во всем. Легко, изящно, без единой фальшивой нотки. Мы с опасением ожидаем официальной локализованной версии. Ведь испортить местные диалоги — это значит отобрать у Scratches половину ее удивительной интеллигентности.

Тут даже интерфейс — и тот удивительно продуманный, минималистичный, без грамма лишнего жира. Инвентарь по правой кнопке, выбор по левой. Никаких дополнительных окон, никаких графических пошлостей вроде увитых паутиной слотов для очередного объекта. Даже упрекнуть не в чем.

Ну и еще одна маленькая деталь. В Scratches напрочь отсутствуют классические паззлы, которыми обожают пичкать свои игры бесчисленные авторы клонов **Myst**. Здесь вам не придется, просчитывая угол отражения, расставлять зеркала в какой-нибудь причудливой последовательности или разгадывать принцип действия непонятного парового устройства. Все головоломки Scratches основаны на привычной бытовой логике, за что авторам наш отдельный поклон.

■■■

Nucleosys, конечно, большие молодцы и — очевидно — серьезные таланты. Имея в своем распоряжении смехотворные по нынешним меркам изобразительные средства, они отчеканили удивительной силы и атмосферы игру. Так сейчас вообще почти не делают — чтобы с минимумом затрат и столь роскошные результаты. Scratches, конечно, не станет коммерческим хитом, и вряд ли талантливые аргентинцы заработают на своем проекте миллионы. Но есть все основания полагать, что стоячие овации практически всех критиков земшара заставят крупных инвесторов обратить на самородков свое внимание. Страшно подумать, что эти умники сотворят, дай им в руки внушительный бюджет и современные технологии (*действительно страшно — ведь вместе с бюджетом и технологиями придут серьезные дяденьки-маркетологи со своими законами — **Прим. ред.***)! На официальном (***www.nucleosys.com***) сайте, впрочем, уже значится новый, безымянный пока проект. Издатель, само собой, не объявлен. Ждем! ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Из набора статичных слайдов, нескольких анимаций и роскошного звука дебютанты Nucleosys умудрились собрать один из самых интеллигентных, атмосферных и пугающих квестов последнего времени. Браво!

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,0 "ИГРОМАНИИ"

EVOLUTION GT

Алексей Бутрин

ЖАНР АВТОСИМУЛЯТОР

- **ИЗДАТЕЛЬ**
  BLACK BEAN GAMES/LAGO
- **РАЗРАБОТЧИК**
  MILESTONE
- **ИЗДАТЕЛИ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ:**
  GFI И РУССОБИТ-М
- **ПОХОЖЕСТЬ**
  - SCAR — SQUADRA CORSE ALFA ROMEO
  - WORLD RACING 2
  - FORD STREET RACING
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
  SPLIT-SCREEN
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
  ОДИН DVD
- **САЙТ ИГРЫ**
  WWW.EVOLUTIONGT.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Желание быть не таким как все у большинства homo sapiens зашито в подкорку. Разработчики игр — не исключение. Стремление к оригинальности можно только приветствовать, за вычетом тех случаев, когда желание выпендриться вступает в конфликт со здравым смыслом. Нечто похожее случилось со студией **Milestone**, известной нам по мотогоночной серии **Superbike** и простенькому автосиму **SCAR**. В **Evolution GT** (своей последней игре) итальянские разработчики решили заново изобрести велосипед, колесо и даже сам жанр гоночных симуляторов. Интересно узнать, что из этого получилось?

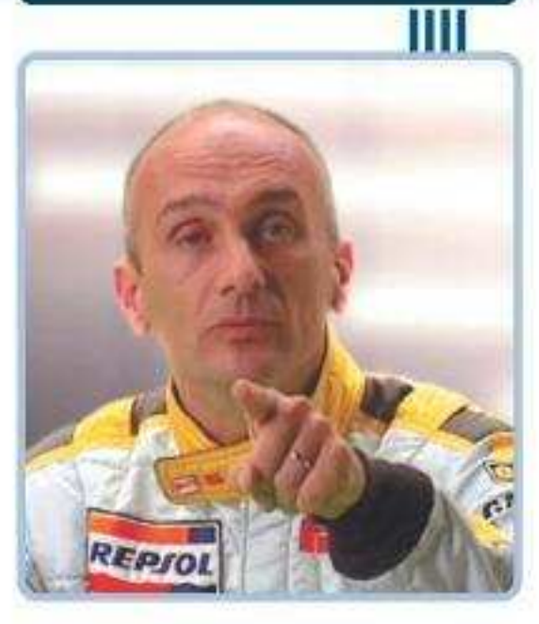
RPG-пирсинг

В техническом плане Evolution GT — прямая наследница SCAR (Squadra Corse Alfa Romeo), использующая тот же порядком поеденный молью движок **RenderWare** и массу геймплейных наработок своей предшественницы, начиная с весьма странной физики и заканчивая витиеватой карьерой, украшенной смачным куском ролевых финтифлюшек.

Режимы игры включают в себя стандартные для жанра «быстрорастворимые заезды», карьеру, набор соревнований для бонусной прокачки пилота и единственную в игре разновидность мультиплеера — сплит-скрин (это когда экран делится на две половинки). Наибольший интерес представляет, конечно же, карьера. Она начинается с довольно скучного тьюториала, в который на роль ведущего заманили экс-пилота «Формулы» Габриэля Таркини. После десятка банальных сентенций в исполнении Габриэля начинается самое интересное — выбор специализации пилота.

На выбор доступно пять характеров: «преследователь», «торопыжка», «прирожденный пилот», «отморозок» и «гонщик-испытатель» (Harrier, Swift, Natural, Iceman и Test Driver, соответственно). Каждый типаж получает бонусы и штрафы к набору из девяти характеристик. «Торопыжка» очень быстро разгоняется, но плохо тормозит и теряет уверенность в своих силах, когда оппоненты висят у него на хвосте. У гонщика-испытателя другие сильные стороны — точное вождение и хорошая концентрация, зато есть проблемы с набором скорости. Кроме того, можно выбрать усредненный типаж All Rounder (мастер на все руки), который не имеет явных слабых сторон, но и не получает бонусов к характеристикам.

Начальную расстановку акцентов на тех или иных умениях можно изменить в ходе карьеры при получении новых уровней, выдаваемых через каждые 2000 очков опыта. Помимо выигрыша гонок на количество получаемых очков влияет неслабый список событий: число обгонов, длительность преследования оппонентов, количество «чисто» пройденных кругов, длительность лидерства в заезде, рекорд круга. Перед началом чемпионата игрок волен выбрать команду, которая наилучшим образом подходит к его стилю вождения. Например, в некоторых командах выдают множитель на очки опыта за обгоны, в других больше поощряют аккуратное вождение и время лидерства в пелетоне. Кроме линейной прокачки, можно увеличить характеристики пилота участием в различных соревнованиях (своего рода гоночных квестов) — по три штуки на каждую характеристику.



Задания достаточно разнообразны, если не сказать причудливы: обогнать соперника за 18 секунд, не сталкиваясь с ним и не выезжая за пределы трассы; пройти круг за фиксированное время, при этом суммарное время торможения не должно превышать 7 секунд; провисеть у соперника на хвосте определенное время, спровоцировав у него панику и вылет с трассы. Подобное разнообразие можно только приветствовать, но на этом ролевая система не заканчивается — на характеристики пилота также ощу-

Старт в хвосте пелетона — непременное условие здешних гонок.

Трюк с отмоткой времени наиболее полезен в середине и в конце игры — к этому моменту его можно здорово прокачать.

Глубокий вынос в песок фактически равносилен проигрышу гонки, выбираться из этой ловушки вы будете очень долго.

Искусственный интеллект хоть и читерствует, но целом ведет себя достаточно жизненно: на повторах часто выбирает неправильную траекторию поворота, ошибается при обгоне.

тимо влияет его экипировка. Перчатки улучшают вождение, крутые бутсы — разгон и торможение, хороший шлем — концентрацию. Не стоит забывать и о том, что ваши соперники по чемпионату тоже не стоят на месте, а прокачиваются и экипируются параллельно с вами. По этой причине вариант с многократным прохождением одной и той же трассы для набора очков — далеко не самая лучшая идея, особенно если вы будете занимать места ниже призовой тройки — в этом случае к новому заезду конкуренты будут опережать вас на 1-2 уровня.

Prince of GT

Если причуды карьеры Evolution GT, более уместные в ролевой игре, чем в симуляторе, вас не удивили, вы наверняка играете за Iceman'а со стальными нервами. Однако на экспериментах с карьерой ребята из Milestone не остановились, щедро нафаршировав игру еще более странными для автосима элементами.

Как вам, к примеру, прием под названием **Tiger Effect**, который позволяет отмотать время назад а-ля **Prince of Persia**? Визуально этот прикол выглядит практически идентично эффекту из «Принца», спасибо хоть для зарядки «тигрометра» не приходится бодать оппонентов или собирать какие-нибудь бонусы на трассе — после применения эффекта ползунок заполняется автоматически, а на его размер и скорость регенерации влияют две прокачиваемые характеристики — Hindsight и Anticipation.

Дальше все еще веселее. Например, во время заезда у вашего гонщика начинает громко биться сердце, его дыхание учащается. Быстрее, еще быстрее, бац! И картинка на экране секунд на 10 расплывается до полной неузнаваемости — повороты приходится проходить буквально на ощупь. Знатоки, внимание, вопрос! Что это было? Эффект от просроченного гамбургера, второпях сожранного перед гонкой? Инфаркт миокарда? Или (*с внезапным озарением*), может быть, наш подопечный решил заняться мастурбацией прямо во время заезда?

Время вышло, и приз уходит телезрителям из Milestone. На самом деле это реакция нашего альтер эго на преследование оппонентами. Да-да, профессиональные гонщики — они все такие нервные. Повисишь у него пару десятков секунд на хвосте — и все. Гитлер капут, холодный пот по спине, дрожание в руках и временная слепота.

Подобным образом можно дышать в бампер и другим пилотам, нервируя их и получая за это дополнительные очки. Однако эффект от подобного преследования невелик — компьютер восстанавливает контроль над машиной быстрее вас и вылететь может разве что на шпильке или же с вашей непосредственной помощью в виде дружественного пинка в заднее крыло.

Гораздо приятнее реализован эффект аэродинамического мешка (Drafting) при преследовании лидеров. Этот эффект неплохо отрисован, озвучен и непосредственно влияет на управление — следуя в разреженной зоне за впередиидущим болидом, намного легче вписываться в повороты.

А вот система повреждений подкачала. Во-первых, никуда не годится визуализация: она слишком примитивна и бедна — у бьющихся машин совпадает даже узор трещин на стеклах. Вторая причина еще серьезнее, внешние повреждения болида вообще ни на что не влияют — даже на скорость и разгон. Здоровье авто тут измеряется (три раза «ха-ха») лайфбаром, при его обнулении машина просто останавливается с сообщением «*Car wrecked*».

А симулятор не завезли...

Наша редакция с одинаковой благосклонностью относится ко всем гоночным играм, будь то аркада или хардкорный сим, — как говорится, «*главное, чтобы человек был хороший*». Но Evolution GT поставила нас в тупик. В аркаде ведь что главное? Простота и фан. С симулятором тоже все ясно — ура аутентичности и реализму. Но Evo GT — и не аркада, и не симулятор, а если вам угодно, ролевая гоночная игра. Простотой тут и не пахнет — управлять довольно сложно, веселье здесь специфическое, на любителя, в то же время симулятором ее назвать просто язык не поворачивается. По ощущениям управление и физика здесь весьма напоминают недавнюю аркаду **World Racing 2**, с той лишь разницей, что инерция машин на поворотах в несколько раз больше, а последствия выеста с трассы так и вовсе катастрофические: на траве или в песчаном бункере автомобиль развивает скорость не выше 30 км/ч, а после основательного вылета с трассы приходится долго и нудно выползать на основной трек, теряя драгоценные секунды. AI-соперники при аналогичных проблемах скорость практически не теряют. Более серьезный камень в симуляторный огород — отсутствие квалификационных заездов, начинать гонки вы всегда будете в самом хвосте пелетона.

Аутентичность тут тоже своеобразная: реальные треки вроде «Хоккенхайма» или «Донингтона» вполне мирно соседствуют с вымышленными трассами, а лицензированный автопарк снабжен забавной пометкой: «*Формы, раскраска и технические характеристики машин могут отличаться от их настоящих прототипов*». Аплодисменты!

Окончательно портит общую картину бледная музыка, никакой звук и порядком устаревшая графика. К чести разработчиков стоит отметить, что по сравнению со SCAR им удалось едва ли не на порядок повысить качество моделирования машин и треков, но по современным меркам этого все же недостаточно.

Общий итог таков. Evolution GT — забавный и оригинальный гоночный эксперимент, который требует долгой и упорной шлифовки напильником. А некоторые штучки, включая нервную слепоту и отмотку времени, вообще можно безжалостно пустить под нож. В симуляторах подобным извращениям не место. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
65%

ДОЖДАЛИСЬ?

Оригинальная, даже слишком оригинальная гоночная игра, претендующая на лавры первого ролевого автосима с элементами RPG, аркады и экшена.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
7,0
"ИГРОМАНИИ"

ЭКСПЕДИЦИЯ–ТРОФИ

МУРМАНСК — ВЛАДИВОСТОК

Алексей Бутрин

ЖАНР РАЛЛИЙНЫЙ СИМУЛЯТОР

- ИЗДАТЕЛЬ: 1С
- РАЗРАБОТЧИК: SYMPHONY GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ: XPAND RALLY
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.TROPHY-GAME.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, GeForce 3/Radeon 9200 (64 Mb)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, GeForce FX 5700/Radeon 9600 (128 Mb)

Все знают, что в России две беды — дураки и дороги. Но мало кто знает, что произойдет, если эти две проблемы совместить. Результатом такого евгенического эксперимента как раз и является отечественный раллийный симулятор «**Экспедиция-Трофи: Мурманск — Владивосток**».

«Вот те раз! — скажет внимательный читатель. — *И каким же образом подобный пессимизм стыкуется с довольно высокой оценкой — 6,5 баллов?»* А никакого секрета, друзья, тут нет. 3,5 балла из этой семерки заслуженно получает польская компания **Techland** — автор движка **Chrome**, на котором создавалась небезызвестная **Xpand Rally**. А оставшийся трояк торжественно вручается отечественной **Symphony Games**, «не поленившейся» на базе все того же Chrome нарисовать десяток новых машинок и около полтинника до икоты однообразных трасс. Гениально, Ватсон? Конгениально, Холмс!

Гонки на ощупь

«Экспедиция-Трофи» — очень обманчивая игра, которая постоянно «обещает» больше, чем может предложить на самом деле. Скупое главное меню, включающее в себя единственный игровой режим. «Экспедиция-Трофи» как бы намекает, что никакого аркадного баловства тут не будет. Только карьера, только все семь этапов самой протяженной раллийной гонки в России. И раз уж нам предлагают всего один игровой режим, наверняка он вылизан до блеска, реалистичен и максимально соответствует букве и духу настоящей «Экспедиции»? А фиг там!

Радостные ожидания начинают улетучиваться уже на этапе выбора команды. Что это за джип такой Nioba Centuria, подозрительно похожий на отечественную «Ниву»? Или YAZ Starco 3218m, в очертаниях которого трудно не узнать старый добрый «уазик»? Понимание приходит быстро — на лицензиях настоящих машин решили сэкономить, подсунув взамен что-то отдаленно похожее по названию и внешнему виду.

Впрочем, следующая часть игры — самостоятельное планирование маршрута — определенно радует. Конкретные участки на каждом этапе мы выбираем самостоятельно. В настоящей раллийной игре так и должно быть. Примечательно, что маршрут можно подкорректировать и на самом этапе, например, убрать часть очковых участков после неожиданной аварии, чтобы успеть уложиться в общее зачетное время. Тем не менее никакой информации о конфигурации участков режим планирования не дает. Более того, повороты на игровых трассах даже отдаленно не похожи на то, что нарисовано на общей карте этапа.

А теперь приступим к самому главному — к заезду. Начнем с неожиданных вопросов. Вы когда-нибудь видели ралли без штурмана? Нет? А ралли без штурмана, без карты маршрута и без GPS? Тоже нет? Тогда играть в «Экспедицию» вам будет интересно вдвойне. По задумке разработчиков пилоты ориентируются исключительно визуально — по дорожным знакам и проступающим в тумане очертаниям поворотов.

Особенно весело это смотрится в снежном и туманном лесу. Да еще и ночью. Да еще и во

Иногда срез по бездорожью дает лучшие результаты, чем попытка вписаться в крутой поворот.

Прыжок, сальто, тройной тулуп, и... гонку можно начинать заново.

время снегопада. Апофеоз веселья наступает раз пять за игру, когда попадаются внедорожные развилки вообще без каких-либо указателей. Вот такое вот ралли с элементами квеста: не угадал поворот — получи две секунды штрафа за возврат на трассу. Самое смешное, что штурман в игре все же присутствует, однако играет роль немого пассажира.

Мы бы не акцентировали внимание на отсутствии штурмана и навигации, не будь эта деталь краеугольным камнем раллийного автоспорта. Оригиналы из Symphony Games возможно удивятся, узнав, что часть хардкорщиков вообще откажется играть в ралли без штурмана. Но так оно и будет. Более того, игра с такой брешью в концепции вообще не может претендовать на звание симулятора, максимум — на аркаду с достаточно правдоподобной физикой.

К чести разработчиков стоит отметить, что физическая модель в «Экспедиции» удалась на порядок лучше, чем в той же Xpand Rally. Передача ощущения скорости, разгонная динамика, торможение и заносы реализованы весьма неплохо. Шаг вперед — неровности дорожного покрытия, особенно на последнем этапе в районе Читы. Ухабистые грунтовые дороги и засыпанные снегом лесные просеки заставят попотеть любого пилота. Заметно отличается поведение машин разных классов: юркие «Нивы» и УАЗы отлично подходят для спецучастков, где требуется высокая маневренность, зато на прямых участках шоссе они заметно уступают мощным тяжелым джипам типа Ford Explorer (в игре — F Lord T250). Еще один козырь «Фордов» и «Шеви» — мощный двигатель: в заснеженную горку они тянут гораздо бодрее, зато быстро остановить эти двухтонные махины на ледовых участках трассы попросту невозможно.

Весьма значительно на поведение машин влияют настройки: высота и жесткость подвески, чувствительность руля, баланс тормозов и особенно шины. Кстати, все внедорожники в игре имеют разные шинные комплекты (как по типу, так и по количеству), поэтому стратегия прохождения гонки за разные команды может существенно отличаться.

В целом, физика игры — это все та же доработанная и усовершенствованная Xpand Rally, включая фирменные фишки вроде повреждения не только машины, но и самого пилота. Наследственность проявляется также и в недостатках. К примеру, повреждения любых агрегатов — от кузова до двигателя — влияют только на скорость, но не на управление машиной.

Я другой такой страны не знаю

Перейдем к самому печальному. Неплохая даже по современным меркам графика, хорошая физика и самостоятельное планирование маршрута — это единственное, что есть хорошего в игре. Именно на этом скелете держатся хрупкие баллы итоговой оценки. Все остальное — практически беспросветные недостатки.

Начнем с безмозглого AI, который присутствует в игре в виде машины-призрака, показывающей, как проходил тот или иной участок лидер заезда. Если не торопиться с обгоном этого фантома, можно всласть налюбоваться на целый вагон ошибок, совершаемых этим типом даже на самых безобидных участках трассы. С такой ездой просто доехать до финиша сложно, не говоря уже о том, чтобы вложиться в зачетное время. Поэтому игра безбожно читерствует, что особо заметно на участках с чекпойнтами вида А-Б-А, то есть с возвратом в начальную точку. Вот вы проходите точку Б и на полных парах мчитесь к финишу, при этом четко видно, что «призраку» до разворота в точке Б ехать еще секунд 10-15. Но по результатам зачетной таблицы выясняется, что он отстал от вас всего на одну секунду. Это даже не смешно.

Однако этот наивный обман не идет ни в какое сравнение с другой серьезной проблемой — дизайном трасс. Уже на первом этапе «Мурманск — Санкт-Петербург» закрадывается подозрение, что трассы, мягко говоря, далеки от реальных. На этапе «Питер — Москва», как две капли воды похожем на первый участок трассы, подозрения продолжают крепнуть, а заодно начинают проявляться первые признаки дежавю. А когда на пути в Екатеринбург с интервалом всего в два заезда встречаются два практически идентичных участка, дежавю уступает место осознанию истины — нас держат нас за доверчивых идиотов. Скорее всего, в игре существует одна-две карты с причудливым пересечением дорог разных типов — шоссе, грунтовки, гравийные участки, асфальт простой и обледеневший, снежные просеки и так далее. А все разнообразие трасс в игре создается путем комбинирования разных участков этой карты. Точно такая же схема применялась еще в первом **Need for Speed Underground**.

Давить «уазиком» дорожные знаки весьма рискованно. Это вам не Land Rover — может и застрять, зараза.

В результате такого наглого «копипейстинга» трассы на всем протяжении гонки похожи друг на друга как братья-близнецы, и отличить район Мурманска от Подмосковья или средней полосы России совершенно невозможно. Единственное разнообразие вносят лишь спецучастки (по одному на каждый этап) да ухабы финального этапа. Чтобы задурить нам голову, нас запускают по одним и тем же трассам в разное время суток и в разных погодных условиях. Видимо, по этой же причине отсутствует и мини-карта — с ней обман раскрылся бы гораздо быстрее. На фоне этого клонирования малая продолжительность участков воспринимается уже не как недостаток, а как благо. Жаль лишь, что игра проходится всего за один день.

И наконец, последний удар в пах — тор-мо-зааааааа. То ли программисты Symphony Games плохо разобрались с оптимизацией Chrome, то ли доработанная физика стала жрать больше ресурсов — непонятно. Но факт остается фактом — полтора года назад точно на такой же конфигурации Xpand Rally в отличие от «Экспедиции» просто летала.

■■■

Итоги неутешительные. Тот факт, что наши разработчики и издатели научились рубить деньги по быстрому, лишних доказательств в виде «Экспедиции-Трофи» уже не требует. Зато остается открытым вопрос — чем же, елки-палки, все это время занимались сотрудники Symphony Games? Изучали документацию к Chrome Engine? Рисовали 10 машинок и одну мега-карту для конструирования трасс? Или просто строили воздушные замки, мечтая о мультиплеере, которого мы так и не получили? ■

Странно, между деревьями не удалось пролезть даже с третьей попытки.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
25%

ДОЖДАЛИСЬ?

Задуманная как игра по мотивам известного российского ралли-шоу, «Экспедиция-Трофи» на деле представляет собой сырой аддон к польскому раллийному симулятору второго эшелона Xpand Rally.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
6,5
"ИГРОМАНИИ"

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Альберт Алиен

ЖАНР ТАКТИЧЕСКИЙ ЭКШЕН

FULL SPECTRUM WARRIOR

TEN HAMMERS

- ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION
- РАЗРАБОТЧИК: PANDEMIC STUDIOS
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ: БУКА
- ПОХОЖЕСТЬ: FULL SPECTRUM WARRIOR
- МУЛЬТИПЛЕЕР: ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, GeForce 4 Ti/Radeon 8500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, GeForce FX 5900/Radeon 9700

Мужики, вы пока постреляйте, а мне тут с начальством пообщаться надо... Да, дорогая?

И вновь продолжается бой! Вторая часть игры **Full Spectrum Warrior** добралась до наших компьютеров. На бумаге, украшающей заднюю сторону коробки с диском, все красиво: громкий подзаголовок **Ten Hammers**, обещание новых, интересных и волнующих возможностей, а также красивого движка. Отдельным шрифтом — возможность порулить бронетехникой.

У-ух!

Второй заход

Гримасы игра начинает корчить с первых же минут знакомства. Да, продолжение Full Spectrum Warrior очень, очень похоже на предыдущую часть. Движок модернизирован, звук стал заметно лучше, новые возможности, опять же, появились — солдаты увлеченно зачищают здания, катаются на БМП. Но хочется знать, кто все-таки додумался лишить нас обучающего режима? Мы отправляемся в бой сразу после заставки — а ведь управление в игре, если кто помнит, весьма специфическое. Подсказки спасают лишь частично, учебное видео спрятано где-то в глубине раздела с бонусами. Добро пожаловать в армию, сынки.

С управлением, кстати, произошли какие-то странные, таинственные изменения. Такое впечатление, что сначала делали на PC, затем адаптировали под геймпад, а потом обратно под клавиатуру и мышь. Кроме того, ответственные за переработку люди оригинала не видели ни разу, а ориентировались только по обрывочным воспоминаниям очевидцев. В результате то, что в первой части делалось в два клика, теперь делается в пять: разработчики очень творчески подошли к использованию мышиных кнопок. Зато они избавились от экранного меню! В результате приходится заучивать комбинации вида «*нажать правую, задержать левую, выбрать из всплывшего списка нужное или, если промахнетесь, ненужное, нажать правую*». Идея была неплохой — но в бою, когда голова занята совершенно другими вещами, взвод гораздо легче отправить под пули, чем заставить разбежаться по укрытиям.

Самое страшное — это когда у игрока появляется БМП. Дело в том, что бронемашину, в отличие от пехотинцев, нельзя вызвать по кнопке Tab. Вместо этого кнопку надо нажать и, удерживая, отыскать на появившейся карте нужный значок. Неудобно — не самое лучшее слово для этой ситуации. А ведь в первой части игры с управлением был почти полный порядок.

Кроме управления и декораций, ничего особо и не изменилось. Смысл игры, если помните, заключается в следующем: передвигать солдат от укрытия к укрытию, стараясь положить при этом как можно больше бойцов противника. В реальном, естественно, времени: пока одна группа шквальным огнем прижимает врага к земле, другая заходит во фланг и... все кончено, идем дальше. Прохождение абсолютно линейное, надо лишь понять, куда и в каком порядке двинуть бойцов. Не поняли? Трагически погибли? Начинаем заново (либо с ближайшего чекпойнта, либо, на максимальной сложности, — сначала). Целых десять часов неторопливой игры!

■ ■ ■

Закистан — усредненное азиатско-африканское государство, в котором нам во второй уже раз предстоит насаждать демократию, в сиквеле если и изменилось, то точно не в лучшую сторону. Больше всего похоже на декорации, построенные для голливудского боевичка средней руки. Здесь заперто, туда не пускают, тут аккуратно расставлены ящики-укрытия, где-то стоят колонки, по которым «передают стрельбу», слышны вопли, радиопереговоры. Красиво, конечно, но очень уж ненатурально. И глюки: то солдаты начнут светиться, то половина квартала исчезнет — видимо, американская армия решила испытать в Закистане новые модели оружия. Игра тем временем умудряется разнообразно и красочно глючить на самых разных видеокартах, с разными драйверами и настройками.

Ну и зачем оно нам надо? Не так давно вышел отличный аддон к **SWAT 4**, а почти одновременно с Ten Hammers на прилавках появился и новый **Ghost Recon**. В общем десять часов собственного драгоценного времени можно потратить гораздо интереснее. Что же до мультиплеера (можно играть против террористов вдвоем, а можно устроить командное побоище «хорошие против плохих»), то, мягко говоря, до звания «тактический **Counter-Strike**» этой игре так же далеко, как и до звания «лучшая игра года». ■

Выступление арабского акробата было встречено шквалом аплодисментов, переходящих в стоячую овацию.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если скрестить тактический шутер с головоломкой, снабдить пристойной графикой, приличным звуком и совершенно невменяемым управлением, мы получим Full Spectrum Warrior: Ten Hammers. Игру такую же наигранно-бодрую, как солдат перед телекамерой. Сержант приказал быть веселым! Но вот как-то не получается.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5,5

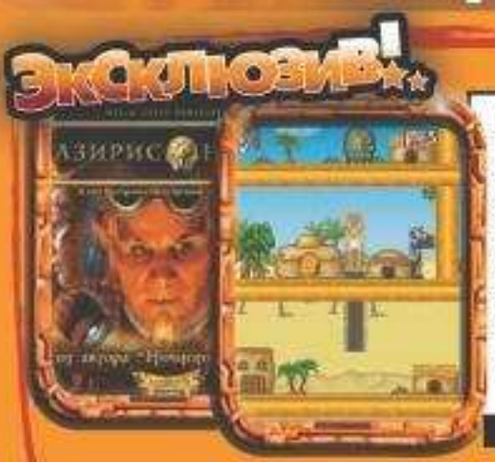
ТВОЙ МОБИЛЬНЫЙ КОНТЕНТ

отправь SMS с кодом картинки на номер 9991

17001514	17001614	17002114	17001714	17001914	17001814	17002014	17004514	17004414	17004314
17005214	17005614	17005314	17005414	40053214	17006414	17003614	17006814	17007714	40045214
17005914	17006014	17005314	17004814	17004714	17002814	17005114	17006114	17004914	17003414
17004014	40008914	17006714	17006614	17006314	17003714	40005814	40020214	17003814	17007814
17001214	17001314	17004214	17002414	17001114	17003314	17007114	17002914	17003014	17003114

отправь SMS с кодом игры на номер 9993

ЭКСКЛЮЗИВ!



АЗИРИС НУНА

Мобильная игра по новому фантастическому фильму "Азирис Нуна". Два брата случайно находят машину времени и с ее помощью попадают в будущее. Они пытаются вернуться назад в свое время. В этом путешествии им помогают сфинксы – разумные существа созданные людьми, а мешают люди будущего из комитета по охране реальности.

30000814

КАПИТАН БЛАД

Пиратский файтинг с элементами RPG «Капитан Блад», сюжет которого основан на романе знаменитого писателя Рафаэля Сабатини «Одиссея капитана Блада». Под черным знаменем «Веселого Роджера» молодой герой – Питер Блад – отправляется покорять водные просторы в поисках славы и золота.

30000914

ЗВЕЗДОЛЕТ В ОГОРОДЕ

Уникальная мобильная игра в жанре квест. В огороде дяди Федора потерпел аварию инопланетный звездолет. В этой игре Вам предстоит космический корабль, спасти деревню от экологического бедствия и помочь речным хозяевам подготовиться к зиме.

30001014

30100114

ARGON 3D
Изумительная трехмерная графика и захватывающая атмосфера игры перенесут вас в фантастический мир Аргона.

30100714

GHOST FORCE
Отличный аркадный шутер, в котором тебе понадобится хорошая реакция.

30100414

ICY PINBALL
Дети и пингвины очень любят пинбол. Иногда они даже устраивают турниры по этому виду спорта.

50004014

SIBERIAN STRIKE– Episode II
Захватывающий аркадный экшн в красочными спецэффектами.

50002314

Marcel Desailly Pro Soccer
Захватывающая футбольная аркада с интуитивно понятным управлением.

50003514

NIGHTMARE CREATURES
Мобильная версия одного из лучших экшнов для приставки PlayStation.

30101814

VORTEX RACER
Это захватывающее приключение запомнится вам надолго благодаря великолепной графике и ощущениям настоящих запредельных скоростей.

30101014

QUEST FOR ALLIANCE 2
Продолжение одного из лучших проектов в жанре Quest для мобильных телефонов.

30100814

JETSKI XXL
Эта игра создана для тех, кто не мыслит свою жизнь без песчаных пляжей и скоростных водных мотоциклов.

50003114

GULO'S TALE
Красочная и очень увлекательная игра с необычными персонажами.

50001914

SKATE & SLAM
Лучшая игра для любителей скейтбординга.

30100414

DATING VALENTINE
Скоро праздник Святого Валентина. Помоги герою игры найти подарок для любимой девушки!

Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. Стоимость запроса на получение java-игры на номер 9993 для абонентов МТС, Билайн и Мегафон - 2.99$. Стоимость запроса на получение цветной картинки на номер 9991 для абонентов МТС, Билайн и Мегафон - 0.99$

Для получения картинки или Java-игры отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения.

Alcatel (кроме Vortex Racer,Gulo's Tale,Marcel Desailly Pro Soccer,Skate & Slam,Nightmare Creatures,Азирис Нуна): OT556-OT756; LG (кроме Vortex Racer,Gulo's Tale,Marcel Desailly Pro Soccer,Skate & Slam,Nightmare Creatures,Азирис Нуна): B2000-B2100,C1100,C2200-C3400, F1200, S5200,F2100,F2250,F2300,F2400,F2410,F7250,G7050,G7200,L1100,L3100, G1600,G1610,G1800,C1150,P7200,U8290,U8150,M4410,TS100; Motorola (кроме Vortex Racer): C370,C450,C550,E380,C380,C385,C650,V180,V220,V180,V186,V220,C975,C980, E398 ,E550, V300, V360, V400,V500,V525,V535,V545, V547,V550,V555,V557,V600,V620, V635,V80,V975,V980,RazrV3,E378i; Nokia(кроме Gulo's Tale):S30,3510i,3520,3530,3560,3585i,3586i,3587i,3595,6010,6015i,8910i, S-40,2650,3100,3108,3120,3200,3205,3220, 3300, 5100 ,5140, 6020, 6021, 6030,6100,6108,6220,6230,6610,6610i,6800,6810,6820,6822,7200,7210,7250,7260,6060,6101,6170,6255,6650,6651,7270,6230i,8800,8801,S-60,3230,3250,6260,6600,6620,6630,6670,6680,6681,6682,7610,N70,N91,6233,6270,6282,7370,E61,N71,N92,3650,3660,7650,N-Gage, N-GageQD; Panasonic(кроме Gulo's Tale,Skate & Slam, Nightmare Creatures): X400,X60,X200; Sagem(кроме Nightmare Creatures, Азирис Нуна): MyC5-2,MyV-55,MyV-65,MyX-7,MyV-75,MyX-4,MyX5-2; Samsung(кроме Gulo's Tale,Skate & Slam,Nightmare Creatures): D600, X100, X600,E100,E330,E700,E800,X400,E300, E310,E710,E810,E820,P510; Sharp(кроме Nightmare Creatures,Азирис Нуна):GX10,GX20, GX 25,GX30; Siemens(кроме Gulo's Tale,Marcel Desailly Pro Soccer,Nightmare Creatures): C65, SL65, CV65, CX65, CX70, CXV65, M65, S65, SK65; SonyEricsson(кроме Gulo's Tale,Marcel Desailly Pro Soccer,Skate & Slam,Nightmare Creatures):K300i,J300i,T610,T616,T630,Z600,F500i, K500i, Z500i, Z520i, D750i, K600i, K608i, K700i, K750i, S600i ,V600i, W550i, W600, W800i, W810i, Z1010, V800, Z800i, S700, S710, K800, M600,P950,P990,W900. Siberian Strike – Episode II: Nokia 3230,3600,3620,3650,3660,6260,6600,6620,6630,6670,6680,6682,7610,7650,N-Gage,N-Gage QD

Для получения слайд-шоу, Java-игры или картинки отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.

www.akella-mobile.ru

© 2006 "Акелла", © 2006 "Media Plazza", © 2006 "Gameloft"

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Артур Белов

ЖАНР ACTION

TRUE CRIME

NEW YORK CITY

Когда-то **Vice City** сделала серии **GTA** невероятно щедрый подарок — проработанный и интересный сюжет, за которым хотелось следить и ради которого многие проходили игру на одном дыхании. Несмотря на то что и персонажи, и основная сюжетная линия были позаимствованы из классических гангстерских фильмов, получилось все равно в разы лучше, чем в предыдущих эпизодах GTA. Ну а дальше эти заимствования, в свою очередь, перехватили сотрудники десятков игровых компаний, которые взялись делать *«свою GTA, только лучше»*.

Эх, Нью-Йорк, Нью-Йорк...

Занятие это в общем-то простое: по возможности ничего не ломать в механике GTA, а лишь добавить одну специальную PR-фишку. Это может быть какая-нибудь громкая лицензия типа «Крестного отца» или, например, воспроизведенный во всех подробностях город — в этом случае название обязательно следует вынести в заголовок.

Пару лет назад вышла **True Crime: Streets of LA**, изначально заявленная как *«клон GTA с кучей новых возможностей»*. В активе там значились забавная боевая система и практически целый Лос-Анджелес. В пассиве же оказались кошмарное управление и паршивая графика, так что изучать город в свое удовольствие рискнули единицы, а вот пройти игру пожелали многие — уж больно хороши были сюжет и персонажи.

Увы, но в своем нью-йоркском продолжении True Crime лишилась плюсов оригинала, но накинула минусов. Кому нужен целый Нью-Йорк, если по нему просто не хочется ездить? Такого бледного и скучного города компьютерные игры не знали со времен древнейшей **Teenage Mutant Ninja Turtles**, где можно было часами форсить на фургоне по однообразным улицам в поисках канализационного люка. Здесь нет и люков — одна лишь текстура асфальта, совсем маленькая, но размноженная на десятки квадратных километров виртуального мегаполиса. А сам город под стать главному герою — темный и тоскливый. Да еще погода никуда не годится: пасмурно, ливень, ночь.

От фирменного цинизма и юмора True Crime: Streets of LA не осталось и следа. На улицах Лос-Анджелеса работали полицейские, которые, обнаружив повесившегося бандита из России, могли позволить себе шутку: *«Наверное, водка закончилась или что-нибудь такое...»*. В Нью-Йорке подобное поведение непозволительно. Полицейский здесь первым делом демонстрирует нарушителю свой значок, а от прослушивания местных диалогов запросто можно вывихнуть мозг. Сюжет в этом деле, кстати, тоже готов поучаствовать. Главный же герой, бывший гангстер, устраивает во вступлении кровавую бойню, расправившись с десятком человек, а потом лет эдак через пять получает повышение на своей новой работе — руководство нью-йоркской полиции переводит его в отдел по борьбе с организованной преступностью. Ничего так смена профессии, ага?

С седовласой PlayStation 2 игру умудрились перенести настолько безалаберно, что игра тормозит даже на самых мощных компьютерах. А чему тормозить? Модели людей и автомобилей кошмарны, дома представляют собой простые кубики с размытыми текстурами, объекты прорисовываются лишь на ближайшие двадцать метров и не более того. Еще есть искусственный интеллект, который тыкает персонажей носом в стены и автомобили, стоящие на пути. Забавный малый.

■ ■ ■

Нет, мы не забыли указать на плюсы, просто для этого вполне хватит места в заключении: хороша в игре только музыка. В комплекте с ней достаются кошмарная графика с дежурными глюками, гонки, невыносимые из-за дурной физики, и персонажи, которых хочется спустить в мясорубку, а не вести по примитивному сюжету.

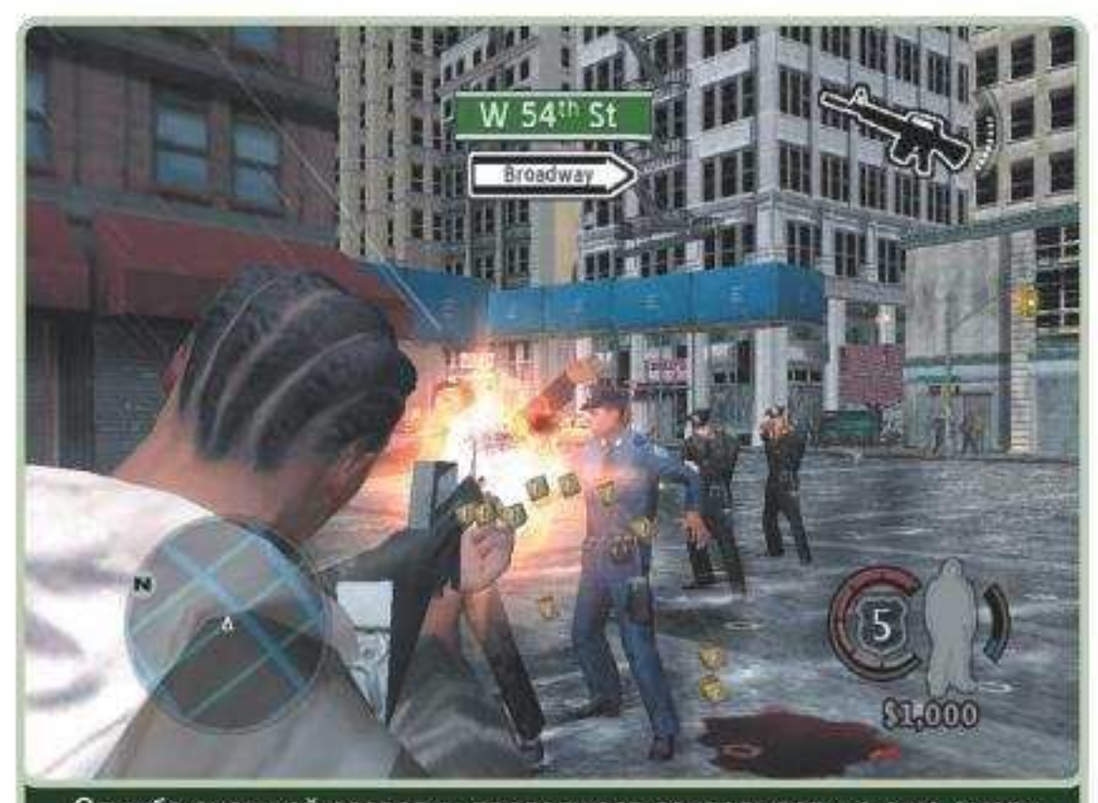
Ах да! Если у вас нет приличного геймпада, об игре можно забыть — с клавиатурой и мышью здесь ловить практически нечего. В отличие, кстати, от первой части. ■

- ИЗДАТЕЛЬ: ASPYR MEDIA
- РАЗРАБОТЧИК: LUXOFLUX
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ: БУКА
- ПОХОЖЕСТЬ: TRUE CRIME: STREETS OF LA
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD/ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.TRUECRIME2005.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHZ, 256 MB,
GEFORCE FX 5200/RADEON 9200
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,0 GHZ, 512 MB,
GEFORCE FX 5700/RADEON 9600

Служба внешней разведки докладывает: американские производители оружия стали выпускать пистолеты, одним выстрелом из которых можно отправить человека в полет.



Служба внешней разведки продолжает докладывать: а еще американские производители оружия переходят на патроны прямоугольной формы.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение одного из самых многообещающих GTA-клонов, увы, не оправдало надежд: кошмарная графика, отвратительный сюжет, мерзкий искусственный интеллект и... простите, но у нас кончились плохие слова.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	2.0

РЕЙТИНГ

4,5

"ИГРОМАНИИ"

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Георгий Курган

ЖАНР АРКАДНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР

BLAZING ANGELS

SQUADRONS OF WWII

Приветствую тебя, солдат! Что, захотелось задать этим жалким фрицам жару? Ну, тогда ты по адресу — добро пожаловать к нам на авиабазу. Садись в самолет и... Что значит «не умеешь управлять»? Делов-то — знай себе рычаг в нужную сторону тяни! Что? Приборная панель? Альтиметр? Эти словечки для колледжа прибереги! А теперь — марш на взлет! И чтобы через полчаса сбил полсотни немцев! Минимум!

А учили меня летать

Если бы в игре **Blazing Angels: Squadrons of WWII** был инструктаж, можете нам поверить, он выглядел бы именно так, как описано выше. А больше, признаться, и не нужно — у нас ведь аркадный авиасимулятор. Причем в антураже Второй мировой. В роли молодого американского пилота нам предлагают поучаствовать в наиболее ярких (по мнению авторов игры) воздушных сражениях войны, дабы крылом и винтом уничтожить проклятых наци. Что ж, не впервой.

Общую схему прохождения миссий можно описать так: взлетаем, получаем задание, стреляем/сбрасываем бомбы, получаем новое задание... Все эти действия реализованы таким образом, чтобы минимально напрягать головной и максимально активизировать спинной мозг. Физика сведена до минимума, реализм отправлен на свалку истории: патроны бесконечны, топливо тоже, а один-единственный истребитель может с легкостью уничтожить десяток самолетов противника за считанные минуты.

Впрочем, биться в одиночку придется крайне редко. Чуть ли не со второй миссии под ваше начало поступает группа из трех пилотов, которые будут сопровождать вас на протяжении всей игры и выполнять нехитрые поручения. Пользы от них немного, но огневая поддержка никогда не бывает лишней, верно? Стрелять в игре разрешено исключительно по противникам, а столкновение самолетов практически никогда не дает хоть сколько-нибудь заметных результатов. В общем, куда ни глянь — сплошные плюсы.

Горишь, бубновый!

Помимо одиночной кампании в наличии есть еще несколько режимов. Например, режим Arcade, где нужно уничтожить определенное количество врагов за отведенный период времени. Или дуэль асов — сражение с умелым пилотом один на один. Что характерно, в дополнительных режимах можно выбрать себе любой из более чем трех десятков самолетов. Новые модели техники открываются по мере прохождения.

Есть у Blazing Angels и еще одна интересная деталь. На протяжении всей игры разработчики стараются сделать нам красиво. И, надо заметить, обычно им это удается. Ничего сверхъестественного в плане графики здесь нет, но стоит лишь увидеть здешнее небо, полюбоваться солнечными бликами, играющими на обшивке самолета, или почувствовать всю грандиозность битвы, разворачивающейся в небесах...

Хотя давайте взглянем правде в глаза — игра далека от того, чтобы называться идеальной. Здешнее управление порой просто выводит из себя — играть с клавиатуры весьма и весьма сложно. Порой можно десятки минут кружить в воздухе, пытаясь достать особо проворного противника или в отчаянии давить на кнопки, безуспешно пытаясь вывести машину из штопора. Если есть джойстик, то вам будет значительно проще. Ну а если нет — извольте терпеть.

Чрезмерная аркадность игрового процесса порой заставляет недоуменно пожимать плечами. Странно, к примеру, что в местах боевых действий практически невозможно встретить ПВО, а если соответствующее оборудование и присутствует, толку от него почти никакого — оказать реальное сопротивление противнику оно неспособно. В то же время отдельные самолеты не уступают по огневой мощи и маневренности современным образцам боевой техники, так что не удивляйтесь, если изрешеченный пулями, но необыкновенно ловкий самолет-одиночка сумеет потопить боевой корабль.

■ ■ ■

Достоинства и недостатки смешались в Blazing Angels в равных пропорциях. Назвать игру безусловно хорошей не позволяет совесть. В то же время множество незабываемых часов, проведенных в небесных баталиях, не дают отфутболить игру куда-нибудь в раздел кратких обзоров. Любителям серьезных симуляторов вряд ли стоит тратить время на Blazing Angels. А вот если вы готовы пожертвовать стремлением к реализму в пользу приятного, ненапрягающего геймплея — милости просим. ■

ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT ROMANIA

ПОХОЖЕСТЬ
- CRIMSON SKIES
- HEROES OF THE PACIFIC
- SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН CD/ОДИН DVD

САЙТ ИГРЫ
WWW.BLAZING-ANGELS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, NVIDIA GeForce 3 64 Mb или ATI 8500 64 Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, NVIDIA 6800/7800 128 Mb или ATI 1800/1900 128 Mb

Один против трех? Легко!

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Легкомысленная аркада для тех, кто любит самолеты и у кого есть джойстик, но нет желания осваивать хардкорные авиасимуляторы.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6,5

Дайте две.

1С®
snowball.ru™ ураганные боевики
NOVALOGIC® www.novalogic.ru
DELTA FORCE® ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Игорь Варнавский

ЖАНР СИМУЛЯТОР БОГА

BLACK & WHITE 2

BATTLE OF THE GODS

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
- ПОХОЖЕСТЬ:
  - СЕРИЯ BLACK & WHITE
  - СЕРИЯ POPULOUS
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН CD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.LIONHEAD.COM/BOTG/INDEX.HTML

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

«Бог умер, но обещал вернуться» — этой фразой описывается сюжет любой части Black & White.

Что-то сломалось в датском королевстве. Былой **Lionhead Studios** — компании, которая делала оригинальные, но при этом хорошо продаваемые игры — больше нет. После хлесткого провала **The Movies** и **Black & White 2** студия Питера «Дяди Пети» Молинье уволила 20% сотрудников, а потом и вовсе выставилась на продажу. Покупатель в лице **Microsoft** нашелся быстро, но, судя по аддону **Black & White 2: Battle of the Gods,** дела в компании обстоят далеко не самым лучшим образом.

Когда деревья были большими

Небольшая справка для тех, кто с этой игровой серией дела еще не имел. Black & White: Battle of the Gods представляет из себя занятный гибрид стратегии и симулятора бога. В роли бога выступает, естественно, игрок, единственная задача — изжить со свету всех богов-конкурентов и привести свой народ (греков) в светлое будущее. Забот здесь хватает: игроку приходится совмещать функции прораба, бухгалтера, сводника и няньки. Мы отстраиваем собственное поселение, следим за демографической политикой (размножаться, размножаться и еще раз размножаться), воспитываем свое Существо (огромную зверюгу, мастера на все руки), а в оставшееся время пытаемся воевать с соседями.

Вторая часть игры закончилась поражением ацтеков и их бога. В Battle of the Gods они пытаются взять реванш — поднимают из мертвых павших воинов и воскрешают своего бога, который теперь очень зол на нас. Наличие мертвецов на службе у вражьего божества несколько осложняет ситуацию, но в целом расклад не меняет — мы уже давно привыкли начинать в каждой новой Black & White карьеру с нуля.

Еще мы привыкли к тому, что к середине кампании Black & White обычно выдыхается. Забавляться с Существом и топить население в море надоедает, а взамен нам раз за разом предлагают один и тот же сценарий: десантироваться на новый остров, отстроить базу, организовать демографический взрыв, а потом потихоньку изжить со свету вражеских идолопоклонников. В Battle of the Gods традиции были попраны: игра начинает раздражать уже через пару часов, на самом первом острове. Провернуть «китайский сценарий» (расплодиться и задавить массой) поначалу просто не получается: в нашем поселении одни только женщины, мужики томятся в неволе под охраной воинов вражьего бога. Освободив их, игрок сталкивается с невиданным прежде явлением: людишки просто не хотят размножаться! Конечно, атмосфера к этому не особенно располагает (проливной дождь, летающие вдалеке файерболы, толпы скелетов, скапливающиеся у крепостных стен), но ведь жизнь вообще трудная штука. Показательные казни не помогают, поэтому, чтобы хоть немного раскочегарить товарищей, приходится отстраивать детские сады для детей и статуи фертильности (повышают «урожайность» мамаш).

Харизматичный чертяка опять украл шоу: его циничные шутки не дают заскучать.

Жителей теперь можно таскать не только поодиночке, но и целыми гроздьями. В списке строений появились животноводческие фермы, бани, больницы, амфитеатры и «небоскребы», выглядящие, впрочем, как многоэтажные бараки. Существо (можно перенести его из Black & White 2, а можно выбрать и новую зверюшку) хлопочет по хозяйству без всяких намеков с нашей стороны — явный прогресс по сравнению с прошлой игрой, где его приходилось сначала долго натаскивать.

Плохо то, что прогресса не заметно в других, более существенных вещах. Интерфейс страдает какой-то «разболтанностью», меню организованы не слишком удобно, подсказки упорно лезут на глаза, когда это не нужно, но не появляются тогда, когда это действительно необходимо. Ну и главное: тормоза, тормоза и еще раз тормоза. На том же компьютере, на котором Black & White 2 буквально порхала, Battle of the Gods тормозит по поводу и без (причем с самыми свежими драйверами). Управление здесь и без того неудобно, а когда все это еще и работает в режиме слайд-шоу, игра превращается в сущую пытку.

■ ■ ■

Похоже, это удел всех независимых студий — рано или поздно все они плохо кончают. Lionhead, похоже, не представляет, в каком направлении следует развивать Black & White, либо просто потеряла чутье. В первых двух частях Black & White занудства тоже хватало, но там оно проявлялось лишь по прошествии времени, когда игрок успевал пресытиться игрой. Battle of the Gods показывает свою занудную сущность уже в самом начале — в нее просто неохота играть. Впрочем, на тех, кто еще не знаком с сериалом, это не распространяется. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый тревожный звоночек от Lionhead. Black & White 2: Battle of the Gods — игра тормознутая и в высшей степени занудная.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6,0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Я И ЦА ФАБЕРЖЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ФИРМА "1С"
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.

Артур Белов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР

2006 FIFA WORLD CUP

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК: EA CANADA
- ПОХОЖЕСТЬ: ■ СЕРИЯ FIFA ■ СЕРИЯ PRO EVOLUTION SOCCER
- МУЛЬТИПЛЕЕР: ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.EASPORTS2006FIFA-WORLDCUP.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, GeForce 2 MX/Radeon 7500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, GeForce FX 5600/Radeon 9600

Чего все ждут от официальной игры про футбольный Кубок мира? Достоверные составы команд со всеми звездами, новейшие немецкие стадионы с иголочки и возможность вывести сборную России в финальную стадию сего мероприятия. А что в итоге получают, запустив **2006 FIFA World Cup**? О, отличные бонусы: «деревянную» графику, которая не считалась бы революционной и во времена первого **Quake**, анимацию на уровне Game Boy и геймплей в стиле «бей-беги», больше подошедший бы аркаде про ежика Соника. С достоверными составами команд и прочим бла-бла-бла тоже вышла промашка: составы устарели, стадионы выглядят потрясающе убого, и только российская сборная упорно стремится к победе.

Следуя заветам пиарщиков российских игровых компаний, **EA** подкидывала массам красивейшие скриншоты с фотореалистичными стадионами и детализированными загорелыми футболистами, на которых было приятно взглянуть морозными вечерами. А потом вышла игра, и оказалось, что она ничем не отличается от другой FIFA World Cup — той, которая 2002 года выпуска.

Бесчестие

Очень быстро выяснилось, что приятные скриншоты и ролики были из версии для Xbox 360, где от 2006 FIFA World Cup действительно можно получить какое-то удовольствие. Версия для PC больше напоминает отмазку. Очень похоже на ситуацию с Game Boy Advance: в силу многих ограничений EA каждый год выпускает для него одну и ту же игру, в которой меняются лишь составы команд. Но у PC подобных ограничений нет, и справиться с графикой уровня Xbox 360 вполне можно. В EA просто схалтурили.

Не покидает ощущение, что у World Cup 2002 затерли последнюю цифру, вписав туда шестерку, и прикрутили новый интерфейс. По полю же бегают все те же буратины с абсолютно неузнаваемыми квадратными мордами. «Командная игра» по-прежнему сводится к паре передач, которыми можно поставить в тупик любую оборону, а с трибун за игрой наблюдают те же картонки, что играли роль зрителей и десять лет назад.

Искусственный интеллект компьютерных футболистов — одноклубников или противников — на уровне тех же «бумажных» зрителей. В том смысле, что и первые, и вторые обычно начинают дергаться, только когда кто-нибудь забивает гол, — в остальное время они неподвижно стоят и просто наблюдают за игрой, словно их это не касается. Предматчевые установки можно давать сколько угодно, они все равно не будут выполнены, а тактические схемы не имеют значения, потому что на поле всегда происходит она и та же куча мала. Изредка компьютерные болванчики пытаются что-то предпринять, но как только осознают свое бессилие, отключаются и впадают в ступор.

Играть становится неинтересно в рекордно короткие сроки, и виноват даже не привычно глупый искусственный интеллект, а предельная аркадность процесса. Управление упрощено до такого уровня, что любой удар по воротам летит либо точно в угол, либо в руки вратарю. Причем второй вариант встречается намного реже первого. Разбавляют схему «два паса — удар по воротам — гол» лишь непонятные глюки, из-за которых передача нередко идет совсем не в ту сторону, куда была направлена изначально. Такой вот элемент неожиданности.

Фирменная подборка зажигательных музыкальных ритмов уже не радует, как прежде, — привыкли. Так же, как привыкли к стандартным комментаторам всей серии, которые словно умирают от скуки во время любого матча. Джон Мотсон, ты еще никогда не был настолько унылым! Шарманка игры достигает апофеоза во время празднования игроками забитых голов. Этих празднований всего три, и неважно, Рональдиньо ты или Дмитрий Быстров, все равно отметишь забитый гол эпилептическим припадком (танцем) или фашистским приветствием.

■ ■ ■

Вряд ли такая масштабная потеря совести обойдется EA дорого. За пределами России почти все играют в версию для Xbox 360, которую не грех и похвалить, а у нас... а какая разница, что у нас, — это как раз тот случай, когда до PC-игроков по ходу никому нет никакого дела. ■

Рты у игроков раскрыты и до, и во время матча. Наверное, проблемы с дыханием.

Кержаков — неплохой игрок, но нимб над головой точно не заслужил.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Дождались — EA Sports окончательно потеряла совесть. Главный мировой футбольный форум идет «в комплекте» с той же игрой, что и четыре года назад. Крутись, шарманка!

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

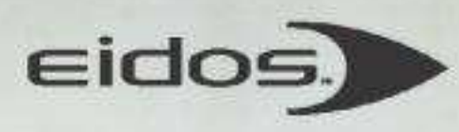
РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4,0

ЛОКАЛИЗОВАННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОЯВИТСЯ НА ПРИЛАВКАХ МАГАЗИНОВ УЖЕ В ИЮЛЕ!

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

КРАСОТА СПАСЕТ МИР!

http://eidos.nd.ru/trlegend



Lara Croft Tomb Raider: Legend © Core Design Ltd., 2006. Разработано Crystal Dynamics, Inc. Издано Eidos, Inc., 2006. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, логотип Tomb Raider, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются торговыми марками SCi Entertainment Group. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращаться по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Андрей Александров
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР СТРАТЕГИЯ/РОЛЕВАЯ ИГРА

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

- ИЗДАТЕЛЬ
  1С
- РАЗРАБОТЧИК
  XBOW SOFTWARE
- ПОХОЖЕСТЬ
  - ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
  - СЕРИЯ «КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ»
- МУЛЬТИПЛЕЕР
  НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
  ОДИН DVD/ТРИ CD
- САЙТ ИГРЫ
  HTTP://GAMES.1C.RU/STARWOLVES2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 1,8 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

Признаемся честно — в первых «**Звездных волков**» редакция «Игромании» влюбилась практически сразу. За множеством багов, местами неидеальным балансом, интересным, но плохо поданным сюжетом и прочими «волчьими блохами» угадывалась очень цельная, захватывающая и многообещающая игра — причем, что самое интересное, от начинающего разработчика. Так что «**Звездные волки 2**» мигом были занесены нами в список ожидаемых проектов, а в фирму **1С** стали уходить регулярные депеши, вопрошавшие: «*Ну что там? Когда?*»

В ответ на одну из этих депеш PR-отдел компании проговорился, что вторых «Волков» делает уже не совсем та команда, что прежде — некоторые люди, создававшие оригинал, сменили «место жительства». В душу полезли первые сомнения.

Вожак сдался...

Увы, сомнения эти сбылись — «Звездные волки 2» совсем не та игра, которую мы ждали. Иногда складывается впечатление, что действительно хорошо на этот раз работал лишь художник, родивший, например, гениальный арт с парой стильных барышень, который вы можете видеть на рекламных макетах. Что же касается остальных... знаете, в «Звездных волках 2» *потрясающе неграмотные* тексты — ошибок, особенно пунктуационных, просто не пересчитать. К разработчикам здесь возникает лишь один вопрос — вы хоть себя и свой проект уважаете? Видимо, нет.

Дальше — ничуть не лучше. «Звездные волки 2» совершенно не заслуживают цифры «2» в названии — это скорее аддон, причем среднего такого масштаба. Сюжет является логическим продолжением истории предыдущей части: случилась победа, и главный герой — лихой наемник, охотник за деньгами и славой — прозябает где-то на задворках галактики. Но вот новая война (все с теми же пришельцами, что доставляли нам столько неудобств в оригинале), и мы, конечно же, опять становимся нужны. Из подпространства мигом выныривает старый товарищ Эйс, в ближайшем сельпо удается по дешевке купить корабль-матку — жизнь, в общем, начинает налаживаться.

Радует, что, создавая новый сюжет, разработчики не стали отходить от концепции оригинала — достаточно жесткая основная линия обрамлена множеством дополнительных заданий и мини-развилок, которые заметно разнообразят геймплей.

На этом радости заканчиваются. Игра очень вторична: знакомые враги, знакомые истребители-оружие-экипировка, знакомые герои. Задания, боевая и ролевая системы — все это мы уже видели в оригинале. Изменения погоды не делают: да, можно нанимать за достаточно скромные суммы чуть ли не батальоны пушечного мяса (наемники нанимают наемников — смешно, правда?), кораблем-маткой рулят аж две девушки, которых позволено развивать по всем RPG-канонам...

Графика ничуть не изменилась, а ведь прошло уже больше года. Если во времена первой части картинку еще можно было назвать сносной, то сегодня она уже не дотягивает ни до какого ГОСТа.

То же самое и со звуком — музыка совершенно не запоминается, а актеров... знаете, тот человек, что подбирал актеров, явно руководствовался не здравым смыслом, а чем-то еще. Только в «Звездных волках 2» торговец, межпланетный, черт возьми, барыга, говорит голосом человека, который устал от жизни и уже явно ступил одной ногой в могилу. Остальные участники представления стараются не отставать.

■ ■ ■

Знаете, цифра 2 — очень неоригинальное имя для аддона. Назвали бы его как-нибудь вроде «Звездные волки: Покорители космических глубин» — и отношение было бы несколько мягче. Ведь от дополнения не ждут каких-то глобальных свершений, радикальных изменений в геймплее. От него ждут как раз того, что мы получили в «Звездных волках 2», — нового сюжета, пары интересных возможностей да пригоршни минимальных изменений. Не больше.

Ну а раз назвались второй частью — получайте по полной программе. ■

А ведь год назад графика такого уровня смотрелась вполне даже современно...

Похоже, рванула крюйт-камера. Или как это там в кораблях будущего называется?

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень и очень посредственное продолжение подававшей огромные надежды игры. В «Звездных волках 2» нет практически ничего нового — да и все полюбившееся старое здесь сделано на весьма среднем уровне.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
6,0

FALLEN LORDS

ДРУГОЙ МИР

СМЕРТЬ - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО ВЕЛИКОЙ БИТВЫ ЖИЗНИ

© 2005 Editorial Planeta DeAgostini S.A. © 2004-2005 Novarama Technology SL. Developed by Novarama Technology. All rights reserved. © 2006 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/; Розничная продажа в магазинах фирмы М.видео

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Светлана Карачарова

ЖАНР Квест

ANKH

Древний-древний Египет. Ассоциативный ряд: страшные-престрашные мумии, загадочные и таинственные пирамиды, ужасные проклятья, атмосфера мистики и тайны, которую хочется выведать аж до дрожи в коленках. Да? Нет. «*Ну, разработчики не такие уж дурачки, чтобы дать вам возможность эдак нечаянно умереть... нет!*» (в устах игрового персонажа эта фраза приобретает просто-таки сакральный смысл). Вот и все — финита ля комедия, или, как говорят некоторые особенно просветленные товарищи, «*это был искрометный юмор!*». Тайны? Хи-хи! Загадки? Ха-ха! Мистика? Дайте две, нет, три! Секс, стрип и рок-н-рол! И пусть напоследок вас стошнит гамбургером!

Современнодревний закос под юмор

Простите за иносказательность, но какая игра — такое и описание. Начинается все, конечно, прямо как у взрослых — в таинственной гробнице троица малолетних шалопаев случайно будит жуткую мумию. Та, сверкая голливудской улыбкой, тут же обещает всех убить, но вместо этого рассыпается с жутким «*Аааааааааархг!*», оставляя нашего главгероя со стильным тату (оно же проклятие) на руке и симпатичной висюлькой (оно же «Ankh», сиречь символ), которую наш не по годам мудрый протеже немедленно навешивает себе на шею. Что делать? Идем домой жаловаться папеньке, но папенька как-то слабо реагирует на наши вопли об «*ужжжасающем проклятье*», его гораздо больше волнует, что его несмышленыш спер ключи от пирамиды. А поэтому — под замок на неделю! Ой-ой, а нам срочно надо к фараону снимать проклятие!

Выпутавшись из цепких лап всех вступительных роликов и песенок (пропустить? забудьте, у разработчиков была сломана кнопка Esc), вступаем в так называемый геймплей. Первая радость — жутковатые полигонномодели кругом и всюду. Вторая — таки тридэ, но камеру трогать ни-ни! Игровой процесс сводится к перебежкам по дюжине одних и тех же локаций и выполнению некоего количества «побочных квестов» (попробуйте только их не выполнить, сразу поймете, до чего они побочны). Квесты, надо отдать должное, достаточно разнообразны, хотя в 90 случаях из 100 вам нужно просто подействовать одной штукой на другую и всунуть полученное куда-то еще.

Ну и, разумеется, не забудем самую соль, сиречь диалоги. Да, когда на экране при первом же разговоре появляется пяток возможных вариантов ответа, один другого длиннее, начинаешь радоваться, как ребенок. А уж когда их все прочтешь! Сомнений нет — жмем на самый ернический, чтобы древние персонажи вдруг начали дружелюбно «ботать по фене» и гнуть пальцы. Окончательное озарение снисходит при взгляде на сфинкса. Батюшки, да это же — три раза постучите по столу! — юмористический квест! Бабушка, мы из общества охраны животных, так что извольте сдать вашу сумку из крокодильей кожи, иначе вас ждет штраф!

Смешно? Да, конечно. Но в трясине веселых эпизодов как-то вовсе теряется основная начинка сюжета, да и, что греха таить, сам интерес разбираться, что тут к чему. Очаровательная спутница вдруг пропадает на ровном месте, чтобы объявиться через десять минут, как будто так и надо было. Перед самым финалом герою приспичивает полакомиться ананасами (другого времени не нашел!). Крокодил почему-то предпочитает покусать протянутую ему деревянную ногу вместо живой руки, которая ее держит (не встречалась с крокодилами, но кажется мне, что они вряд ли настолько тупы).

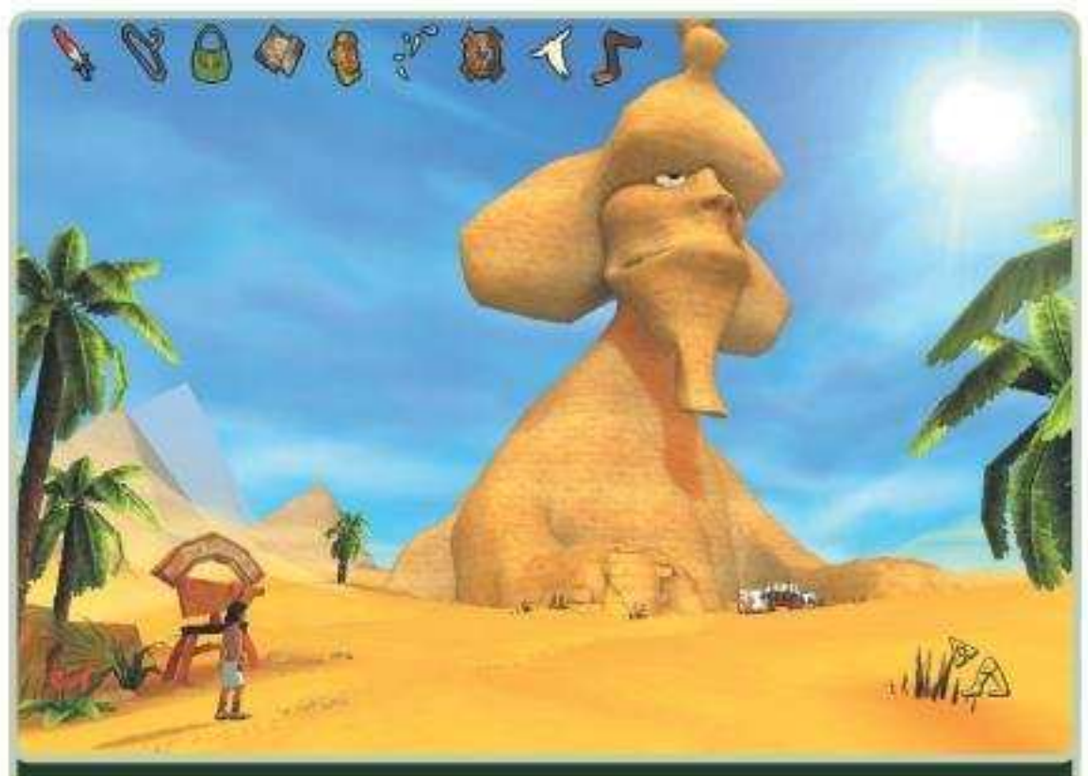
- ИЗДАТЕЛЬ: REBEL GAMES
- РАЗРАБОТЧИК: DECK 13 INTERACTIVE
- ПОХОЖЕСТЬ:
  - GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA
  - ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ: WWW.ANKH-GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, GeForce 3
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb,
ATI Radeon 9700 или GeForce 5800

А впрочем, это же юмористический квест, так что будем снисходительны. Тем более что пять глав пролетают почти незаметно, не доставляя особых хлопот ни голове (думать не стоит, вряд ли ваша творческая мысль сможет догнать логику сценаристов), ни рукам (надо что-то сильно похвалить — пусть это будет управление). Пиксель-хантинг особенно не досаждает, озвучка мила и ненавязчива, картинка достаточно симпатична.

Хотя если уж быть до конца откровенным, на тельце Ankh нет ни единого пикселя, куда не стоило бы поставить значок копирайта типа «*сперто из Tony Tough*», «*заимствовано из Broken Sword*», «*подглядели в Monkey Island*». Но мы же не патентный комитет, верно? Улыбаемся и машем, мальчики, улыбаемся и машем.



Настоящий древний сфинкс выглядел именно так!

Спасаешь вот девушек, а они еще и недовольны.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Древний Египет, мумии и призраки, гамбургеры и сухой закон, а все вместе — очередная поделка на ниве юмористического квестостроения.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6,0

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

„Те, кто не верит, что
The Elder Scrolls IV: Oblivion
является лучшей на сегодня RPG,
могут убедиться в этом
на собственном опыте".

Навигатор игрового мира

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax и ассоциированные логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками ZeniMax Media Inc. в США и/или других странах. Технология Bink Video. © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Частично используется SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. Все права защищены. Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. Все права защищены. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. Все права защищены. www.havok.com. FaceGen © 1998-2005 Singular Inversions, Inc. Все права защищены. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. и лицензиары компании. Все права защищены.
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

Сергей Звездов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР РУССКИЙ КВЕСТ

ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ И ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

- ИЗДАТЕЛЬ: 1С
- РАЗРАБОТЧИК: PIPE STUDIO
- ПОХОЖЕСТЬ: АЛЕША ПОПОВИЧ И ТУГАРИН ЗМЕЙ
- МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
- САЙТ ИГРЫ: HTTP://GAMES.1C.RU/DOBRYNYA

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 128 Mb Video

Все знают о фирме **PIPE Studio** благодаря игре «**Полная Труба**» — своего рода жемчужине в мутном потоке русских квестов. Увы, но вместо того, чтобы «прокладывать трубы» и дальше, компания подвизалась на игроизации отечественных мультфильмов: сперва был «**Алеша Попович и Тугарин Змей**», а вот теперь и новый гость — «**Добрыня Никитич и Змей Горыныч**».

Последний богатырь

Для тех, кто не смотрел одноименный мультфильм, вкратце расскажем о сюжете, который прост и светел, как Борис Борисович Гребенщиков. В былинном царстве случилось горе: Змей Горыныч украл царскую племянницу Забаву. Спасти несчастную должен богатырь Добрыня Никитич, а чтобы не скучалось в дороге, его сопровождает влюбленный в девушку по уши салага Елисей. Что произойдет в финале, вы наверняка уже догадались: как и в прошлый Алешин выход, невинная сказка превращается в интенсивный глум с шутками а-ля «**Шрек**» и цитатами из модных блокбастеров, наложенными на фольклор отечественного розлива.

К сожалению, разработчики игры пошли еще дальше — от оригинальных шуток, да и от самого мультфильма в игре осталось совсем немного: дюжина знакомых локаций, кучка диалогов и пара-тройка видеофрагментов в плохом качестве. Графика вызывает смешанные чувства. С одной стороны, задники нарисованы качественно и большинство из них радует глаз. Однако про анимацию персонажей этого не скажешь: глядя на неуклюжие телодвижения, начинаешь сомневаться в человеческом происхождении местных героев.

Музыка — совсем другой разговор. Можно придраться и к ней, но почему-то не хочется. Треки написаны профессионально, хорошо сочетаются с локациями и отлично поднимают настроение. Это какой-то удивительный феномен русских квестов: даже в худших из них можно найти приличную атмосферную музыку. Видимо, отдав большую часть бюджета композиторам, отечественные разработчики забывают вложиться в сценарий, графику и тому подобную ерунду — отсюда такое «качество».

Диалогов в игре маловато, даром что озвучивали их актеры из оригинального мультфильма. Герои говорят неохотно, чаще всего от них приходится слышать «*Как мне открыть эту дверь?*» и «*Ужо тебе достанется, паршивец иноземный*». А где же фирменный юмор? Его почти нет. Мы не понаслышке знаем, что с фантазией у PIPE Studio все в порядке, но здесь они, похоже, пользовались ею очень неохотно. Новые персонажи и локации, которых не было в фильме и которыми студия так гордится, пришиты к игре не ради красоты, а дабы залатать дыры в геймплее и хотя бы немного растянуть короткий сюжет. Получилось, мягко говоря, неидеально. Во-первых, места, прилепленные к сюжету «от себя», заметит даже тот человек, кто мультик ни разу и не видел. Во-вторых, загадки не становятся от этого лучше или логичней. Они явно рассчитаны на детскую аудиторию и тех немногочисленных маньяков, которые купят все что угодно, лишь бы продлить свое общение с понравившимся мультфильмом еще на несколько часов — примерно столько по нашим подсчетам займет у вас прохождение игры. Подозрение, что «Добрыня» рассчитан на самых юных геймеров, подтверждается также наличием... аркадных вставок.

Но даже если вы собираетесь купить игру не ради геймплея, а от жгучей любви к одноименному фильму, спешим повторить: от него тут осталось очень мало. Свежих шуток почти нет, немногочисленные видеофрагменты вы уже видели в кинотеатре и в лучшем качестве.

■■■

Впрочем, все не так плохо. Игра рассчитана на детскую аудиторию, поэтому, если вашему ребенку понравился мультик, почему бы не подарить ему пару дней квестового фана?.. И детенышу удовольствие, и семье спокойно. ■

Дружеский спарринг с Горынычем. Жаль, в конце нельзя сделать «фаталити» — смотрелось бы здорово!

Болотная пакость обставила свои владения в античном вкусе.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Слишком мало и слишком просто, чтобы претендовать на звание самостоятельного квеста. Скорее — дополнение к фильму.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,0 "ИГРОМАНИИ"

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
innovation with style
ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!
СОЗДАЙ ПЕРСОНАЖА КОМПАНИИ MSI!
ПЕРВОЕ МЕСТО
Системная плата MSI K8N Diamond
Великолепная производительность и роскошная комплектация!
Кинематографические звуковые эффекты Dolby Digital EX от аппаратного 7.1-канального аудио от Creative!
Подключение к двум видам беспроводных сетей WLAN и Bluetooth от одной антенны!
ВТОРОЕ МЕСТО
Видеокарта MSI NX 6600GT-VT2D128E
Видеокарта, предназначенная для современных игр!
Поддержка HDTV!
Наличие TV-выхода!
ТРЕТЬЕ МЕСТО
MP3-плеер MSI Mega Player533
Восемь часов непрерывного воспроизведения!
Функции диктофона и радиоприемника!
Интерфейс USB 2.0 Full Speed!
Друзья!
Сегодня вам представляется уникальная возможность – создать «лицо» крупной компании, придумать персонажа для фирмы MSI!
Персонажем компании может быть забавный (или незабавный - тут уж как получится) зверек или кто-нибудь «человекообразный», может быть робот, мутант или красивая девушка. В общем, персонажем может быть вообще кто угодно! К участию в конкурсе принимаются работы всех стилей и направлений - от серьезных фэнтезийных или аниме-полотен до юмористических карикатурных произведений.
Победители конкурса «Персонаж для MSI» будут выбраны представителями компании MSI. На сайте будет организовано голосование, победитель получит приз зрительских симпатий.
Для участия в конкурсе необходимо выложить собственноручно созданного персонажа на всеобщее обозрение по адресу: www.microstar.ru
На этой же странице ищите подробности участия в конкурсе.
Наконец, главное: победителей конкурса ждут призы!
ПООЩРИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ
Восемь интересных фигурок с персонажами из компьютерных игр. Безусловно коллекционная вещь!

Александр Кузьменко, Олег Ставицкий
Степан Чечулин

Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

- **Жанр**: Action ■ **Издатель/Разработчик**: Aspyr/Wideload
- **Издатель в России/Локализация**: Бука
- **Полная рецензия**: Игромания №2'2006

Stubbs the Zombie — это набитый киноцитатами экшен о трудовых буднях голодного до человеческих мозгов коммивояжера. Rebel without a Pulse хороша решительно со всех сторон. Во-первых, **Wideload** неожиданно для всех выдумали инновационный зомби-геймплей: укушенные обыватели тут же встают под ваши знамена, подбирают с земли оторванную руку и требуют человеческой плоти. В итоге разъяренная толпа, нападающая на вас с вилами и факелами, уже через минуту может превратиться в мычащую зомби-армаду.

Стаббс также обладает рядом выдающихся способностей — он умеет отрывать свои голову и руку, запуская их в управляемый полет. Он также умеет кидаться взрывоопасными внутренностями и пускать, простите, газы. Подорвавшиеся на вашей печенке смертные тут же оборачиваются зомби, а учуявшие Стаббсов кишечный запах прохожие впадают в продолжительный ступор, во время которого их можно оперативно употребить в пищу.

Кроме выдающегося геймплея, Stubbs the Zombie обладает рядом культурных достоинств. Игра аккуратно цитирует все кинофильмы о зомби, начиная с ромеровского «**Дня живых мертвецов**». Здесь же — выверенная до последнего биллборда эстетика retro-future: Rebel without a Pulse любовно воссоздает атмосферу аутентичного американского пригорода, неожиданно испытавшего на себе чудо прогресса: с рок-н-роллом и начесами здесь соседствуют лазеры и роботы.

Обласканный всеми сотрудниками редакции, «Стаббс» не получил от нас более высокой оценки по трем причинам: крайне завышенные системные требования, не первой свежести картинка и смехотворная продолжительность (игра пробегается буквально за уикенд). В остальном мы имеем уникальный проект, обязательный к ознакомлению любым игроком.

ПЕРЕВОД: Локализацию «Стаббса» мы ждали с особым трепетом — превратить этот маленький шедевр стиля в скверную похабщину можно очень легко. Достаточно подобрать неудачные голоса и сфальшивить в переводе — половина местной атмосферы держится на гомерически смешных фразах обывателей и очень меткой стилизации под Америку 50-х гг.

Российское издание в свете вышесказанного выглядит... неоднозначно. Местами перевод держится молодцом, очень ловко переиначивая англоязычную игру слов на наш манер. Stubbs the Zombie — это первое на памяти автора этих слов отечественное издание игры, которую имеет смысл приобрести в полноценной комплектации, то есть с мануалом. Руководство пользователя здесь оформлено в виде проспекта-путеводителя по ключевым местам и людям города-героя Панчбоула. С отлично сверстанных страниц на вас взирают основные персонажи игры, а в сопроводительном тексте содержатся среди прочего следующие предложения: «*Ты готов остановить гидру социализма на Земле и сразиться с ней на Венере?*»

А вот голосами и переводом случайных реплик поедаемых смертных, похоже, занимались совершенно другие люди. Во-первых, как вы, должно быть, знаете из нашей рецензии, ключевое слово в Stubbs the Zombie — это «*МОЗГИ*». О них кричали прохожие, о них задумчиво размышляли поедаемые заживо ученые, по ним плакали полицейские со вскрытой черепной коробкой. В общем, слово «*мозг*» регулярно произносили все, включая самого Стаббса. Так вот, при переводе «*мозги*» заботливо оснастили целым набором синонимов. В итоге весь юмор и всеобщее помешательство на слове *brains* из игры бесследно исчезли.

Вторая проблема — это голоса. Им недостает, как бы это помягче сказать... идиотизма. В оригинале напуганные прохожие и полицейские визжали и нарочито валяли дурака на манер героев Эдварда Вуда-младшего. Российские актеры до того натужно пытаются изобразить «смешной крик», что их даже иногда жалко. Не то чтобы локализация «Стаббс» окончательно гробила атмосферу оригинала — отнюдь! Но англоязычный кастинг смотрелся, что и говорить, на порядок лучше.

Резюме: если вы вдруг до сих пор не ознакомились с Rebel without a Pulse и к тому же испытываете проблемы с английским языком — версию от «**Буки**» можно и нужно брать. За вычетом некоторых актерских и переводческих промашек, она умудряется сохранить главную достопримечательность игры — ее атмосферу. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

BloodRayne 2

- **Жанр**: Action ■ **Издатель/Разработчик**: Majesco/Terminal Reality
- **Издатель в России/Локализация**: Бука
- **Полная рецензия**: Игромания №9'2005

Ко второй части **BloodRayne** заметно подрастеряла весь свой беззастенчивый идиотизм — вместо нацистских медсестер в белых чулках и фашистов-зомби появились какие-то невнятные татуированные парубки с зелеными ирокезами. Распрощавшись с дистиллированным трэшем, Рейн резко (уж простите за каламбур) обнажила геймплейные недостатки. А их, как выяснилось, немало — боевая система прихрамывает, управление сбоит, а графика не то чтобы поражает воображение.

ПЕРЕВОД: Переводить на язык Пушкина и Лермонтова компьютерную игру о порнографического вида вампирше в черном латексе, которая сосет кровь и рубит конечности с плеча, — задача для сильных духом. Тут, как и в случае со Stubbs the Zombie, сфальшивить нельзя. К сожалению, актеры именно этим и заняты — они мучительно пытаются повторить беззастенчиво плохие диалоги оригинала с какой-то вымученной интонацией. Такое ощущение, что занятые на озвучке люди *стараются* плохо играть, а это сразу же становится заметно. Ну и качество перевода местами заставляет лить горючие слезы от фраз вроде «*руби врагов во время скольжения, чтобы получить очки резни*». Жесть как она есть, по-другому и не скажешь. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Commandos: Strike Force

- **Жанр**: Action ■ **Издатель/Разработчик**: Eidos/Pyro Studios
- **Издатель в России/Локализация**: Новый Диск
- **Полная рецензия**: Игромания №5'2006

Не самая удачная попытка **Pyro Studios** перенести механику своей тактической WWII-головоломки в шутер от первого лица. На деле **Strike Force** совершенно спокойно играется как какой-нибудь монорельсовый **Call of Duty**, так что ожидаемых инноваций никто не заметил. Ну и за такую графику в 2006 году должно быть, мягко говоря, стыдно.

ПЕРЕВОД: Какая игра, такая и локализация. Ни похвалить, ни поругать толком. Привычным левитановским басом знакомый актер чеканит хрестоматийные голливудские речевки вроде «*судьба мира в опасности*» или «*только трое самых бесстрашных героев могут изменить ход войны*». То же самое касается и основных голосов (снайпера, морпеха и шпиона) — в оригинале они тарабанили до того обрыдлые банальности, что рассуждать о потере и без того отсутствующей атмосферы просто нет смысла.

Зная об умеренной народной любви к грядущему проекту, локализаторы, видимо, окончательно расслабились. Поэтому крайне любопытный фильм о создании игры тут не переведен вовсе — поверх испанской речи бегут английские субтитры. Да и сама ссылка на ролик переведена как будто при помощи онлайнового словаря: вместо «*the making of*» значится пространное «*создается*». — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Evil Dead: Regeneration

Жанр: Action **Издатель/Разработчик**: THQ/Cranky Pants Games
Издатель в России/Локализация: Бука
Полная рецензия: Игромания №12'2005

Идеальное переложение главной постмодернистской хоррор-киноклассики. Гогочущие дурными голосами мертвецы, бензопила в качестве главного аргумента в борьбе с древним злом, мясницкий юморок и кровища ведрами. Все вышеозначенное счастье **Cranky Pants** подают при помощи диковатого вида картинки — нарочито низкое количество полигонов и низкобюджетность здесь смотрятся не как вынужденные меры, а как творческие средства. В конце концов, оригинальный кинофильм был снят в заброшенной лесной хижине чуть ли не за полтысячи долларов.

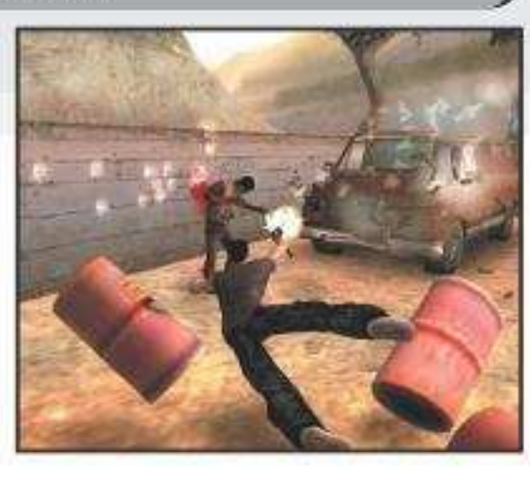
ПЕРЕВОД: Это как раз тот случай, когда браться за локализацию было практически бесполезно — все равно до оригинала не дотянуть. Кастинг первоисточника включает в себя Брюса Кэмпбелла (в роли Эша, само собой) и Теда Рейми (младший брат Сэма Рейми). Повторить при помощи другого актера фирменные интонации главной иконы B-movies (Кэмпбелл не так давно выпустил книгу If Chins Could Kill: Confessions of a B-Movie Actor) категорически невозможно. Там, где любимый актер Рейми дает своей фирменной иронии, безызвестный старатель от «Буки» изображает какого-то подвыпившего диктора Первого канала. Ну и далее в том же духе. Впрочем, сама локализация неплоха, но повторим еще раз — слишком уж силен оригинал. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Total Overdose

Жанр: Action **Издатель/Разработчик**: Eidos Interactive/Deadline Games
Издатель в России/Локализация: 1С/Нival
Полная рецензия: Игромания №11'2005



Неожиданно бодрый GTA-экшен в мексиканских декорациях. **Total Overdose** больше всего походит на вольный перепев знаменитого родригесовского Desperado. К простому, но с выдумкой исполненному экшену тут прикручены все модные тренды — slo-mo, угон обывательских авто и даже отмотка времени на манер сами понимаете какой игры. Total Overdose — это, конечно, абсолютно одноразовый проект, схожий по ощущениям с выпитой на двоих бутылкой текилы: очень весело, но наутро вспомнить категорически нечего.

ПЕРЕВОД: «**Нивал**» сотворили перевод в лучших традициях государственных телеканалов, которые до сих пор считают, что все без исключения бандиты общаются на чудовищной помеси школьного сленга и высоколитературного слога. В данном конкретном случае абсурд достигает каких-то почти сюрреалистических высот. Мексиканские мужики с пушками здесь изъясняются на лапотно-балалаечный манер. Представьте, что огромный мужлан с сигарой во рту говорит что-то вроде *«ты парень-то стоящий, есть у меня для тебя работа»*, после чего проводит брифинг, в котором фигурируют слова *«слямзить»* и *«жулят»*. Такая вот Мексика. Ну и по мелочи: на экране регулярно появляется ласкающая взор надпись *«2 трупов подряд»*. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Starship Troopers

Жанр: Action **Издатель/Разработчик**: Empire Interactive/Strangelite
Издатель в России/Локализация: Бука
Полная рецензия: Игромания №2'2006

Starship Troopers в исполнении **Strangelite** — это жутковатое надругательство над верхувеновским шедевром, которое безуспешно прикидывается шутером от первого лица. Все, что есть хорошего в этой, с позволения сказать, игре — отрывки из оригинального кинофильма. Когда видео сменяется пустым и пресным экшеном, скучно становится до слез. Очень уж жалко невинно загубленную лицензию. Местный движок зачем-то поддерживает все современные спецэффекты, что картинке в целом абсолютно не помогает.

ПЕРЕВОД: Завидев, очевидно, какое «счастье» им предстоит переводить, **«Бука»** предпочла не напрягаться. Под удар, к сожалению, попала единственно пристойная составляющая данной игры — отрывки из оригинального кинофильма. То есть видео просто сопровождается субтитрами. Это, вообще говоря, очень верный с общечеловеческой точки зрения шаг — игры можно и нужно слушать на оригинальном языке. Но, к сожалению, субтитры набраны таким шрифтом и цветом, что прочитать их на экране категорически невозможно. Что касается собственно актеров, то они как раз работают под стать тем, кого наняли Strangelite для озвучки английской версии игры — безуспешно пытаются уловить заданные Верхувеном интонации.— *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Принц Персии: Два Трона
(Prince of Persia: The Two Thrones)

Жанр: Action **Издатель/Разработчик**: Ubisoft/Ubisoft Montreal
Издатель в России/Локализация: Акелла
Полная рецензия: Игромания №2'2006

Очередной Принц Персии, отчеканенный умельцами из **Ubisoft**, получился натурально «очередным Принцем Персии». Нам снова и опять предлагают принять участие в порядком одряхлевшем шоу с Принцем в главной роли. Нам вновь предстоит осилить сотни мозгодробительных ловушек, отправить на тот свет кучу врагов и спасти мир от очередного зла. В целом, конечно, весело, только весь этот цирк мы уже видели два раза, а по-настоящему свежих идей в **The Two Thrones** преступно мало.

ПЕРЕВОД: Вынести однозначную оценку работе, проделанной толмачами «**Акеллы**», довольно непросто. С одной стороны, перед нами вполне себе приличный перевод без каких-либо серьезных ошибок и ляпов. Смысл диалогов понятен, а там, где нужно, переводчики даже умудрились передать едкие шуточки темного Принца. С другой стороны, озвучка персонажей, кроме шуток, чудовищна. Если голос собственно Принца и его верной спутницы Фары еще можно переваривать, то темный Принц, Кайлина и даже коварный визирь говорят совсем не так, как в оригинале, а это успешно запарывает всю атмосферу. Актеры тут вообще часто выступают неубедительно, то перебарщивая с эмоциями, то добавляя жару, когда это совсем излишне. В целом, перевод нормальный, но, увы, серьезно испорченный неудачной озвучкой. — *С.Ч.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

■ **Жанр:** Стратегия ■ **Издатель/Разработчик:** THQ/Relic Entertainment
■ **Издатель в России/Локализация:** GFI/Руссобит-М
■ **Полная рецензия:** Игромания №11'2005

В прошедшем 2005 году стало ясно, что лепить первостатейные аддоны способны не только **Blizzard** и **Electronic Arts**, но и товарищи из **Relic Entertainment**, отчеканившие искрометное дополнение к **Dawn of War** под названием **Winter Assault**. Тут вам и новые стороны конфликта с уникальными юнитами (и, соответственно, тактикой боя), и возможность взять под свой контроль диких орков и жутковатые силы хаоса, и чертовски увлекательная история. В общем, игра получила из наших рук полноценные 8 баллов, а также первое место в номинации лучший аддон года.

ПЕРЕВОД: Надо сказать, что толмачи из GFI проделали блестящую работу, переведя Winter Assault на родной русский язык гораздо лучше, чем в свое время оригинал. Теперь вы можете забыть о субтитрах, ибо в отличие от Dawn of War теперь вся игра полностью озвучена. И сюжетные ролики, и реплики юнитов на русском языке. К голосам актеров претензий почти нет: все роли подобраны очень четко и почти не уступают оригиналу. Единственное, что раздражает, — слишком визгливые голоса свиты генерала Стурма. Вопли миньонов начинают доставать уже к финалу первого уровня. В остальном перевод сделан на пять: четкие шрифты, вполне литературный текст без заметных ошибок. В целом — очень качественная локализация. Всем бы так. — *С.Ч.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Похождения Барда
(The Bard's Tale)

■ **Жанр:** Ролевая игра ■ **Жанр Издатель/Разработчик:** Ubisoft/inXile
■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Логрус
■ **Полная рецензия:** Игромания №8'2005

Итак, самая жизнерадостная игра последних лет наконец-то обзавелась локализованной версией. **The Bard's Tale** — это гомерически смешная пародия на RPG, где едко высмеиваются все классические клише фэнтезийных романов и ролевых игр. Обязательная вещь в коллекции каждого поклонника жанра.

ПЕРЕВОД: Перевести игру вроде Bard's Tale на русский — задача невероятной сложности. Вернее, сложно не столько перевести, сколько подобрать подходящих актеров для озвучки главных ролей. Дело в том, что основная изюминка «**Похождений Барда**» — это бесконечные препирательства между главным героем и закадровым рассказчиком. Адекватно подобрать русские голоса и правильно соблюдать постоянно меняющиеся интонации их бесконечных диалогов очень трудно. Так вот, люди из «**Логруса**» справились с ней на все сто. Главные герои в локализованной версии смешно шутят, вовремя меняют тон и крайне профессионально «играют» голосом. И эта локализация честно заслужила бы высший балл, если бы не одно «но»: переводчики решили не трогать многочисленные стебные караоке-песни, так что все вокальные партии в игре исполняются на чистом английском. Это, может, и к лучшему (ибо оригинальные песенки The Bard's Tale были записаны в студии супербизона игровой музыки Томми Талларико), но общее впечатление слегка портит. — *А.К.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Dungeon Siege 2

■ **Жанр:** Ролевая игра ■ **Издатель/Разработчик:** Microsoft/Gas Powered Games ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С
■ **Полная рецензия:** Игромания №10'2005

Dungeon Siege 2 — один из немногих по-настоящему удачных клонов незабвенной **Diablo 2**. Можно сколько угодно вопить, что игра прямая, как шлагбаум, и тупая, как пробка, но ведь всем иногда хочется расслабиться, отключить мозги и просто порубить ватаги злобных монстров, лениво следя за незамысловатым сюжетом и выполняя простые задания. Вот именно такую «расслабуху» и подарил нам Dungeon Siege 2.

ПЕРЕВОД: Вообще говоря, понять сюжет и вникнуть в суть любого задания в Dungeon Siege 2 очень просто, ибо текста немного, он легко читается, а mission objectives нам разжевывают буквально до мелочей. Однако если вы совсем не бельмеса в английском, эта локализация придется, что называется, ко двору.

Надо отдать должное переводчикам — работу они проделали большую и, главное, проделали ее качественно. Все здешние диалоги не только переведены на нормальный русский язык, но и толково озвучены. Актеры подобраны удачно (а это в наше время редкость), их голоса, как правило, идеально соответствуют образам персонажей. Остальной перевод тоже сделан вполне качественно: задания понятны, описания оружия, доспехов и магии информативны. Перед нами вполне качественная локализация, играть в которую просто приятно. Рекомендуем. — *С.Ч.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

The Movies: Фабрика грез
(The Movies)

■ **Жанр:** Симулятор киностудии ■ **Издатель/Разработчик:** Activision/Lionhead Studios ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Nival Interactive ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №01'2006

The Movies — главная киноманская игра столетия, полноценный симулятор киностудии и интерактивная мастерская авторского кино — наконец-то вышла на русском языке. Помимо обычного чувства гордости от обладания лицензией, владельцы официальной локализации от **1С** также получают уникальную возможность наравне со всем остальным миром участвовать в официальном интернет-комьюнити ***www.themoviesgame.com***. Выкладывать на народный суд свои фильмы, участвовать в обсуждениях последних кинотенденций и стремиться на вершины режиссерского рейтинга — это ли не счастье?

ПЕРЕВОД: Локализаторы «**Нивала**» всегда славились своими переводами, и, слава богу, в случае с такой важной игрой они ничуть не уронили планку качества. Многочисленные меню, подсказки и пункты обучения — буквально все в «**Фабрике грез**» переведено на «ять». Голоса актеров (в особенности ехидного аудио-диджея, который на протяжении игры рассказывает об основных событиях в стране и мире) подобраны просто бесподобно. Ну и в целом русская версия получилась практически безупречной.

И тем более обидно, что при таком шикарном переводе локализаторы упустили одну маленькую, но очень важную вещь: банально «забыли» перевести меню автозапуска. Такая сущая мелочь — но, увы, из-за нее сегодня без высшего балла. — *А.К.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ВЕРНЫЕ СВОЕМУ СЛОВУ, ВИНОГРАДАРИ ЯЛТЫ ВСЁ ЛУЧШЕ И ЛУЧШЕ УХАЖИВАЮТ ЗА НАСАЖДЕНИЯМИ. КОЛХОЗНИКИ И РАБОТНИКИ СОВХОЗОВ СОРЕВНУЮТСЯ ЗА ПЕРВЕНСТВО, ЗА ПОЛУЧЕНИЕ ОБИЛЬНОГО УРОЖАЯ НА ВСЕЙ ПЛОЩАДИ ПЛАНТАЦИЙ, ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СВОИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ В ПИСЬМЕ ТОВАРИЩУ СТАЛИНУ.

МНОГО ТВОРЧЕСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ ПРОЯВЛЯЮТ ВИНОГРАДАРИ В СТРЕМЛЕНИИ ПОРАДОВАТЬ РОДИНУ ОБИЛЬНЫМ УРОЖАЕМ. УЖЕ ТЕПЕРЬ ВИДНО, ЧТО ВЛАГОНАКОПИТЕЛЬНЫЕ КАНАВКИ, СДЕЛАННЫЕ НА ПЛАНТАЦИЯХ БРИГАДЫ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА А.Г. КУШНАРЁВОЙ (СОВХОЗ "ГОРНЫЙ"), ДАДУТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ПРИБАВКУ УРОЖАЯ. ЭТОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВО – БОЛЕЕ СИЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ КУСТОВ, ПРИРОСТ ЛОЗ, БОЛЕЕ ПОЛНОЦЕННАЯ ЗАВЯЗЬ ГРОЗДЕЙ. КОЛХОЗНИКИ СЕЛЬХОЗАРТЕЛИ ИМЕНИ ЛЕНИНА, ПОБЫВАВШИЕ НЕДАВНО НА ПЛАНТАЦИИ КОЛХОЗА ИМЕНИ КУЙБЫШЕВА, МНОГОЕ ВОЗЬМУТ ИЗ ОПЫТА УХОДА ЗА ВИНОГРАДНИКАМИ В БРИГАДЕ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА М.А. УДОВИЧЕНКО. ЗДЕСЬ НА ВЫСОКОМ АГРОТЕХНИЧЕСКОМ УРОВНЕ И В СЖАТЫЕ СРОКИ ВЫПОЛНЯЮТСЯ ЛЕТНИЕ РАБОТЫ НА ПЛАНТАЦИЯХ.

ВО-ВСЕОРУЖИИ ВСТРЕТИТЬ УБОРКУ – БОЕВАЯ ЗАДАЧА КОЛХОЗОВ И СОВХОЗОВ. ХОРОШО ПОДГОТОВИМСЯ К УБОРКЕ, ТОВАРИЩИ ВИНОГРАДАРИ! ПРОВЕДЕМ ЕЕ ВО-ВРЕМЯ, БЕЗ ПОТЕРЬ, С ЧЕСТЬЮ ВЫПОЛНИМ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА В СОЦИАЛИСТИЧЕСКОМ СОРЕВНОВАНИИ!

Фирма «1С» и студия snowball.ru представляют новый проект компании Paradox Interactive – продолжение легендарной стратегии «День Победы II»!

www.snowball.ru/voina

Март 2006

Андрей Александров

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших *DVD* в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **xls**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Звездные волки 2
Рос. издатель/разработчик: 1С/Xbox Software

Ил-2 Штурмовик. Золотая коллекция
Рос. издатель/локализация: 1С/Maddox Games

Князь Владимир
Рос. издатель/разработчик: 1С/PIPE Studio

В разработке

Disciples III
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/.dat

Heavy Duty
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software

Jagged Alliance 3D
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/МиСТ ленд — ЮГ

Lock On. Ка-50 «Черная акула»
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Eagle Dynamics

Precursors
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: не объявлен/Deep Shadows

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2006—2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC Publishing/GSC Game World

S.M.E.R.S.H.
Дата: Лето-осень 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Game Forge Interactive

Warfare
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/МиСТ ленд — ЮГ

Агрессия
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Lesta Studios

Анабиоз: Сон разума
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms

В тылу врага II
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/BestWay

Вертолеты Вьетнама: UH-1
Дата: 2006—2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/G5 Software

Восхождение на трон
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/DVS

Волкодав: Месть Серого пса
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software

Вторая мировая
Дата: Весна 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/1С: Maddox Games

Герои уничтоженных империй
Дата: Осень 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC Publishing/GSC Game World

Дальнобойщики 3
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/SoftLab-NSK

Дневной дозор
Издатель/Разработчики: Новый Диск/Nival Interactive и Targem Studio

Инстинкт
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: ND Games («Новый Диск»)/Newtonic Studio

Искусство ограбления
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/PIPE Studio

Империя превыше всего
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/IceHill

Кодекс войны
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Ino-Co

Комбат
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/GFI UA

Лабиринт отражений
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/DIOsoft

Легенда о рыцаре
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Katauri Entertainment

Линия грез. Императоры иллюзий
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Не объявлен/Deep Games

Морской охотник
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Акелла

Не время для драконов
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Arise

Обитаемый остров: Землянин
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Step Creative Group

Параграф 78
Дата: Осень-зима 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Gaijin Entertainment

Пираты XXI века
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/DIOsoft

Санитары подземелий
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С

Смерть шпионам
Дата: 2006-2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Haggard Games

Стальные монстры: Союзники
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Lesta Studios

Танита, или Морское приключение
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Trickster Games

Трудно быть богом
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Burut CT

Фаза: Исход
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Рога и Копыта

Хроники Тарра: Призраки звезд
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Kvazar

Храбрые Гномы: Крадущиеся тени
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Nival Interactive/GameOver Games

Ядерный титбит 2
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Vzlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

25 to Life
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Age of Empires III
Рос. издатель/локализация: 1С/Логрус

Advent Rising
Рос. издатель/локализация: Бука

Commandos 2: Награда за смелость
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Рос. издатель/локализация: Бука

Jacked
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Psychonauts
Рос. издатель/локализация: Бука

Rainbow Six: Lockdown
Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с Руссобит-М)

The Movies: Фабрика грез
Рос. издатель/локализация: 1С/Nival Interactive

Total Overdose
Рос. издатель/локализация: 1С/Nival Interactive

Герои Мальгримии II: Нашествие некромантов
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

День Победы II. Новая война
Рос. издатель/локализация: 1С/snowball.ru

Дорога на Рейхстаг (World War II Combat: Road to Berlin)
Рос. издатель/локализация: 1С/Логрус

Ледниковый период 2: Глобальное потепление
Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

Похождения Барда (The Bard's Tale)
Рос. издатель/локализация: 1С/Логрус

Снайпер: Дороги войны (WWII Sniper: Call to Victory)
Рос. издатель/локализация: 1С/Логрус

Тайна друидов (The Mystery of the Druids)
Рос. издатель/локализация: Акелла

Форд Стрит Рейсинг (Ford Street Racing)
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Хамелеон (Chameleon)
Рос. издатель/локализация: 1С

Новые анонсы

Desperados 2: Cooper's Revenge
Дата: весна-лето 2006 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла

Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла

Titan Quest
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/локализация**: Бука

Two Worlds
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла

Tycoon City: New York.
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла

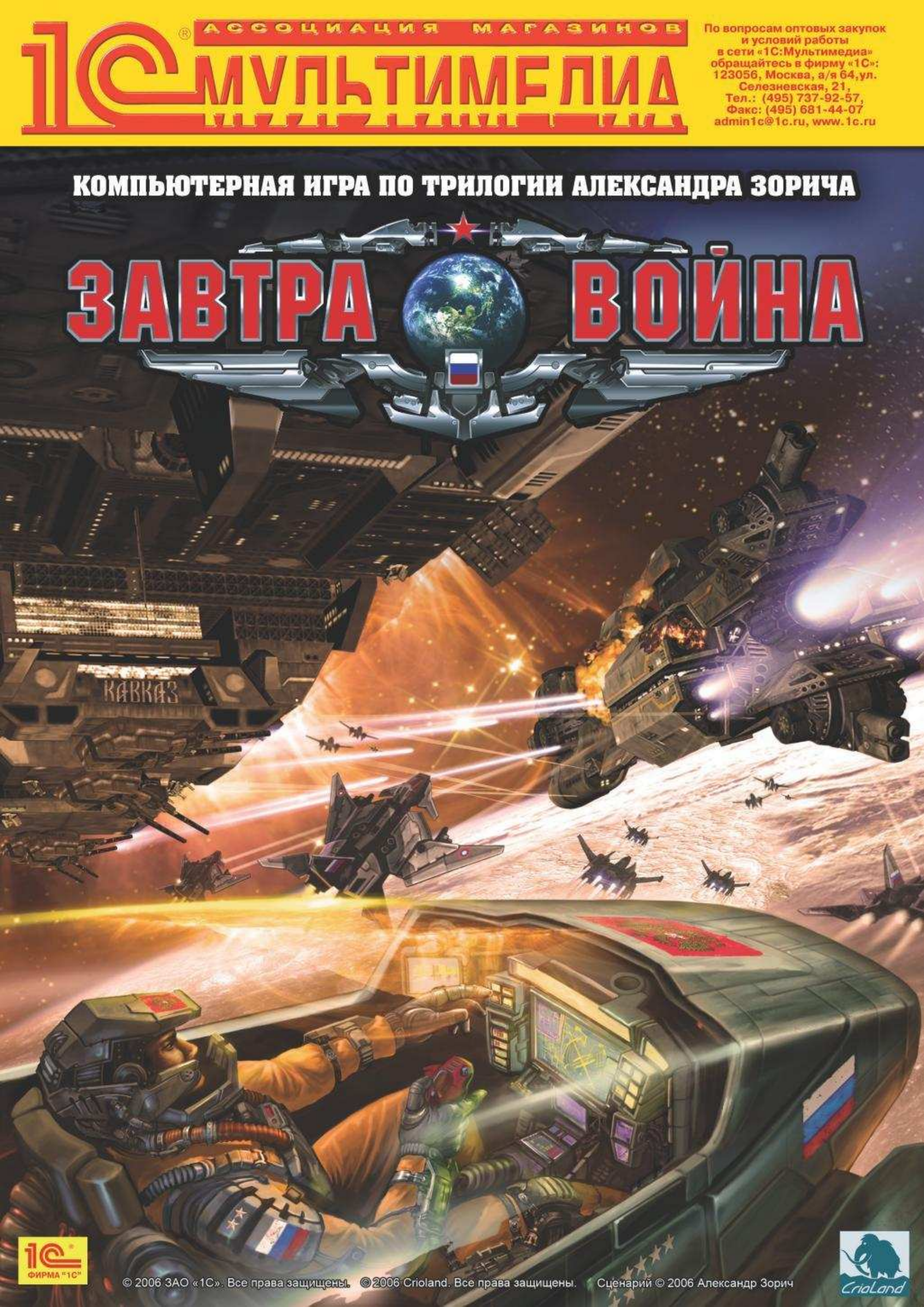
Эрагон (Eragon)
Дата: июль 2006 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



ФИРМА "1С"

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 Crioland. Все права защищены. Сценарий © 2006 Александр Зорич

CrioLand

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ИЮНЯ'2005 по МАРТ'2006

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	The Elder Scrolls IV: Oblivion	7382	10,3 %
2	▼1	F.E.A.R.	5529	7,7 %
3	NEW	Tomb Raider: Legend	5229	7,3 %
4	▼2	Grand Theft Auto: San Andreas	5126	7,1 %
5	▼2	Fahrenheit	4146	5,8 %
6	▼1	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	3087	4,3 %
7	▼3	Need for Speed: Most Wanted	2954	4,1 %
8	▼3	Call of Duty 2	2910	4 %
9	▲1	Prince of Persia: The Two Thrones	2535	3,5 %
10	▼3	Fable: The Lost Chapters	2095	2,9 %
11	NEW	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	1991	2,7 %
12	▲3	Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	1909	2,6 %
13	▼1	FIFA 06	1581	2,2 %
14	▼6	Pro Evolution Soccer 5	1500	2,1 %
15	▲1	Battlefield 2	1415	1,9 %
16	▼3	Quake 4	1277	1,7 %
17	NEW	The Godfather	1250	1,7 %
18	▼4	Star Wars: Empire at War	1160	1,6 %
19	▲1	Crashday	1115	1,5 %
20	▼4	Магия крови	1110	1,5 %
21	▼6	Civilization IV	1004	1,4 %
22	▼4	The Movies	909	1,2 %
23	▼6	Black & White 2	896	1,2 %
24	▼6	Gun	784	1,1 %
25	▼3	Age of Empires III	775	1 %
26	▼5	Корсары III	700	0,9 %
27	▼2	BloodRayne 2	673	0,9 %
28	▼5	X³: Reunion	561	0,7 %
29	▼1	Xenus. Точка кипения	526	0,7 %
30	▲3	Бригада Е5: Новый альянс	509	0,7 %

На **10 мая** в голосовании приняли участие 15 072 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период *с ИЮНЯ'2005* по *МАРТ'2006*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

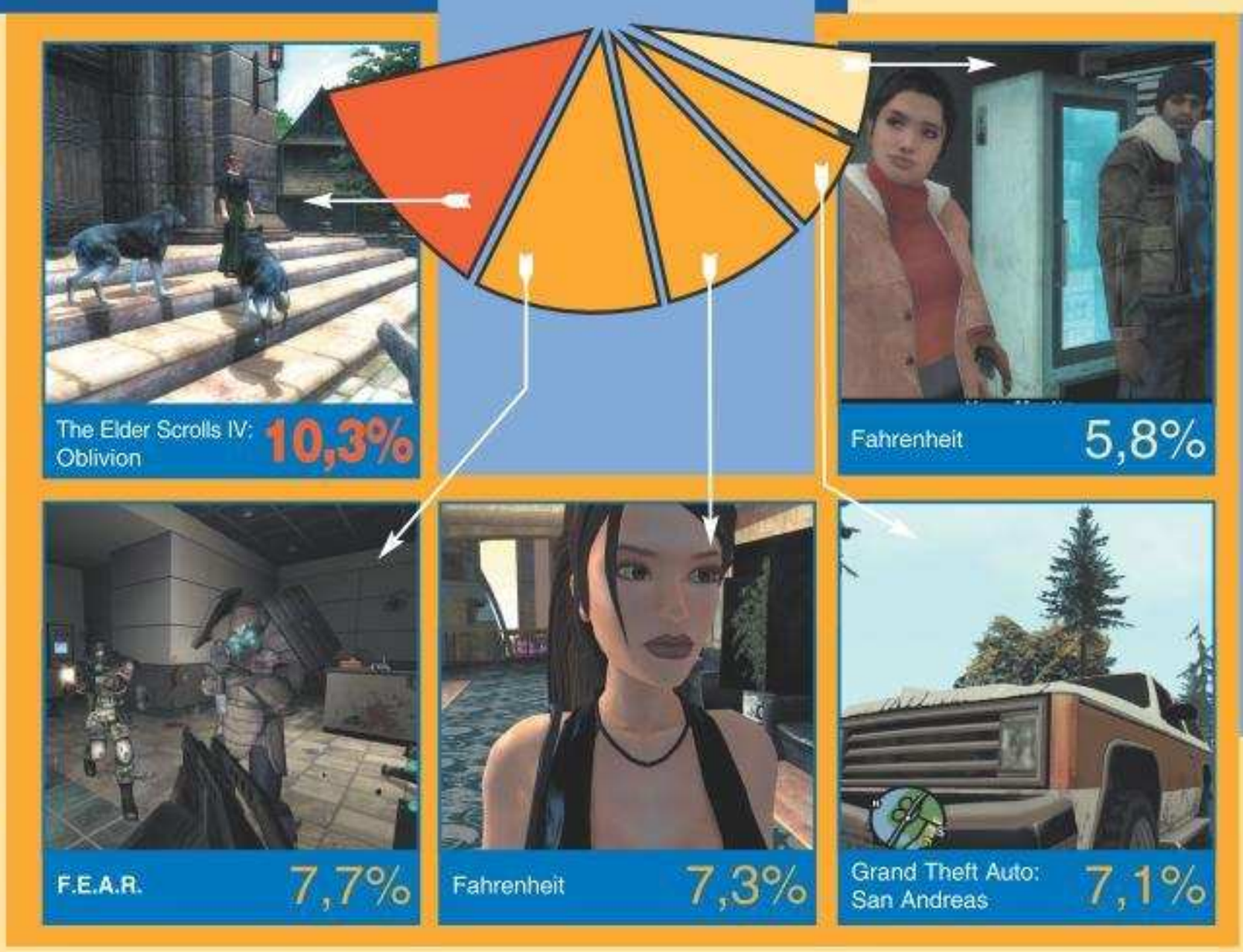
ДВЕНАДЦАТОГО МАЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ИЮЛЕ'2005 — АПРЕЛЕ'2006*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В нашем хит-параде очередное нашествие. Пришельцы, прибывшие прямиком с магазинных полок, очень серьезно потеснили коренных жителей: под раздачу попали как представители пятерки лидеров, так и более низшие социальные слои. На первом месте теперь расположился масштабный ролевой проект **TES IV: Oblivion** с 10,3% голосов. Следом идет **F.E.A.R.** — 7,7%. На третьем месте неожиданно для нас оказалась Лара Крофт, прелестные формы которой принесли **Tomb Raider: Legend** 7,3% голосов. Дальше все предсказуемо: **GTA: San Andreas** (7,1%) и **Fahrenheit** (5,8%).

На одиннадцатом месте у нас **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, чья хоррор-атмосфера очаровала аж 2,7% проголосовавших. Хоррор в этот раз оказался заметно привлекательней дорогой кинолицензии — последний новичок, **The Godfather**, занял лишь семнадцатое место с 1,7% голосов. Впрочем, для достаточно средней игры это очень хороший показатель.



ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Могучий вышел месяц, жаркий. Надеемся, что таким будет и наступающее лето. Итак, во что же поиграть из всего этого разнообразия?

В первую очередь, конечно же, в **Heroes of Might and Magic V**. Свершилось то, на что мы так все надеялись, — игровая серия восстала из пепла, который остался после **New World Computing**, разработчика предыдущих частей. Отечественный «**Нивал**» аккуратно перенес геймплей столь любимой многими третьей части на потрясающий графический движок, добавил несколько инноваций, снабдил все это качественным сюжетом — и получился проект, достойный нашей высшей редакционной награды. Браво!

Второй «Выбор редакции» получила **Dreamfall: The Longest Journey** — удивительная адвенчура от **Funcom**, долгожданное продолжение не менее удивительной адвенчуры от, вы удивитесь, тоже Funcom. Потрясающая атмосфера, где сплелись судьбы трех загадочных персонажей, отлично проработанный игровой мир и при этом очень ненапрягающие загадки. Искренне рекомендуем не только поклонникам жанра, но и просто всем любителям качественных игр с *настоящим* сюжетом.

А вот про вторую заметную адвенчуру в этом номере — **Paradise** от **Бенуа Сокаля** — мы подобного сказать не можем. Хотя и очень хотели бы. Почему? Ответим очень забавной фразой, которая, скорее всего, будет понятна только людям разбирающимся: «Рай» оказался совершенно не похож на «Сибирь». Сокаль и компания допустили слишком много ошибок — они потеряли чувство стиля, создали неинтересных персонажей, сделали нелогичные головоломки. Будем надеяться, что это лишь единичная ошибка студии, которая не станет правилом.

Но что мы все об адвенчурах да тактических стратегиях... Хотите чего-нибудь легкого и нежирного? Тогда оцените новый, улучшенный вкус экшена **SiN Episodes**. Всего несколько часов геймплея, интересный сюжет, прекрасные персонажи, качественная Source-графика — жаль только, что цена за такой маленький проект, на наш взгляд, завышена. Все равно понравилось? Что ж, «добавку» теперь можно будет получать каждые несколько месяцев.

Есть в нашем меню и экшен посерьезнее — **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Этот сериал в свое время начался с достаточно сложного тактического экшена. Потом было отступление на консоли, причем вторая часть оказалась

примитивной стрелялкой. В GRAW, как нам кажется, разработчики наконец нашли правильный баланс — с одной стороны, присутствуют тактические элементы, а с другой — все очень зрелищно и захватывающе.

Жаль только, что не страшно, — смелые американские солдаты не должны бояться, не так ли? Поэтому если вы вдруг захотели напугать себя, милости просим в гости к **Condemned**. Второй за последний год экшен от **Monolith Productions**, может, и не так технологичен, как **F.E.A.R.**, но зато радует нас хорошим сюжетом и пугает на совесть. Лучше только в **Scratches** — скромной низкобюджетной адвенчуре, которую вообще можно использовать как средство от запора. Ибо, просим прощения, наделать в штаны, играя в нее, проще простого.

Андрей Александров, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ

Сезон охоты на MP3-плееры продолжается! Третий раз подряд в нашем «Тотализаторе» попадается представитель этой породы — на сей раз **NEXX NF-375**, одна из последних разработок фирмы **NEXX** (***www.nexxdigital.ru***). Ей же мы говорим и традиционное «спасибо!».

Победитель февральского тотализатора

Суперуниверсальный MP3-плеер **QUMO Cute** от компании **Qumo** (***www.qumo.ru***) отправляется к **Посохину Сергею** из города Пермь.

Ур-ра!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в **«Игровом тотализаторе»**. Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр — лидеров* хит-парада **«Игра месяца»**, который проводится с **15 мая** по **5 июня**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kaspersky's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой **«Игровой тотализатор — май»**. В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас.

Прием писем закончится **5 июня**, не опоздайте!

"ИГРОМАНИЯ" РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров **«Игромании»** или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD-диске.

Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Рейтинг "Мании" 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №05/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий — равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это самая значимая ролевая игра нынешнего года, ознакомиться с которой стоит в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1С

ToCA Race Driver 3

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №05/2006

Игры, сделанные по рецепту «всего и побольше», обычно оказываются пустышками. ToCA Race Driver 3 — редкое исключение из правила. Огромное количество дисциплин и игровых режимов здесь сочетается с качественным геймплеем.

Автосимулятор * Codemasters * Бука

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Рейтинг "Мании" 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №04/2006

Совсем неприметное на первый взгляд продолжение совсем обычной стратегии. Но играется просто потрясающе.

Action * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №04/2006

Космическая стратегия, где учтены, пожалуй, все ошибки и достижения предшественников. Настоящий Master of Orion нашего времени.

Пошаговая стратегия * Stardock * Paradox Interactive

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»

Рейтинг "Мании" 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №02/2006

Что можно сказать про игру, главные герои которой знают только одно слово — *«МОЗГИ!»*. Только одно: *«МОЗГИ!»*

Action * Wideload Games * Aspyr * Бука

Need for Speed: Most Wanted

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №01/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada
Electronic Arts * Софт Клаб

The Movies

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №01/2006

Интересный экономический симулятор, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструментарий для создания фильмов. Мы верим — The Movies обязательно станет кузницей новых спилбергов и джексонов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1С

F.E.A.R.

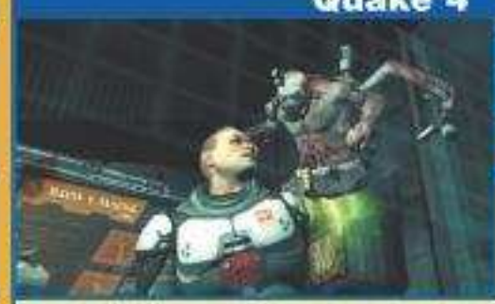
Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2005

Яркий, динамичный, страшный, захватывающий, поражающий. Все это в сумме дает лучший экшен 2005 года.

Action * Monolith * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Quake 4



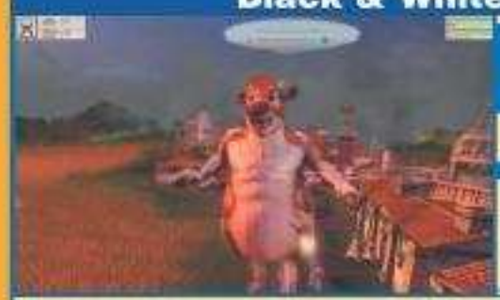
Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2005

Весьма сильный экшен, который заставляет нас вспомнить вышедший восемь лет назад Quake 2. Вспомнить и сказать: «Да, сегодня умеют делать игры не хуже, чем тогда».

Action * Raven Software * Activision * 1С

Black & White 2



Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2005

Трудно ли быть богом? В Black & White 2 с ее сногсшибательным геймплеем, красивой графикой и замечательной атмосферой — вовсе нет.

Симулятор бога * Black & White Studios/Lionhead Studios
Electronic Arts

Fahrenheit

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Fable: The Lost Chapters

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2005

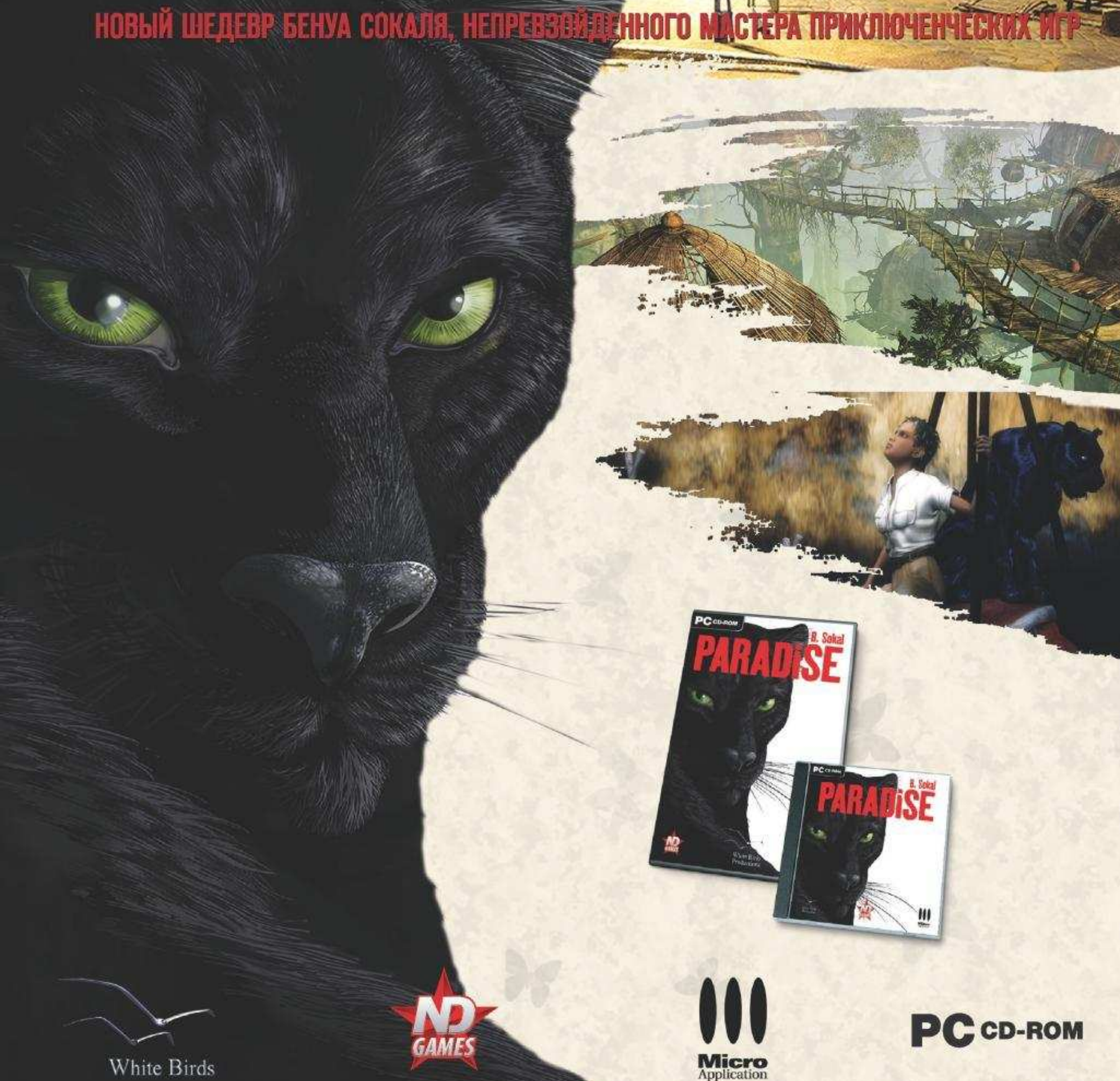
Fable: The Lost Chapters — вторая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — разве вы этого не хотите?

Ролевая игра * Lionhead Studios * Microsoft * 1С

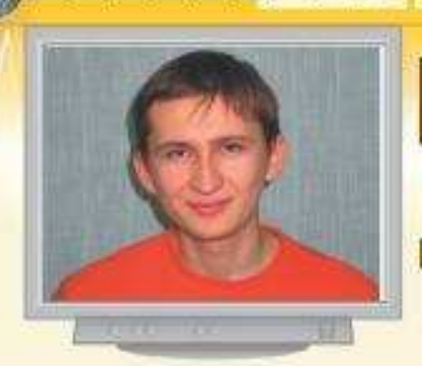
B. Sokal

PARADiSE

НОВЫЙ ШЕДЕВР БЕНУА СОКАЛЯ, НЕПРЕВЗОЙДЕННОГО МАСТЕРА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР



© 2006 WHITE BIRDS PRODUCTIONS. © 2006 MICRO APPLICATION. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru, www.nd.ru Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссейа», тел.: 8 (450) 336-73-73, 8 (4482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru или по телефону +7 (909) 981-30-47 (только и исключительно SMS!). Если вы шлете письмо обычной почтой (адрес см. в начале журнала), сделайте на конверте пометку «Горячая линия: ИГРЫ».

Будут ли сиквелы к таким играм, как Age of Mythology, Knights of Honor, «Операция Silent Storm», The Bard's Tale, Arcanum, Evil Genius, Will Rock, Deus Ex, Thief, DOOM, Battle Realms, Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Beyond Good & Evil, Legacy of Kain, Icewind Dale, TrackMania, Warrior Kings и Project IGI?

Beyond Good & Evil

Beyond Good & Evil 2 — быть, это мы можем вам сказать совершенно точно. Возглавляет проект наш любимый Мишель Ансель (**Rayman**, **Peter Jackson's King Kong**), а сюжет игры стартует ровно в том же месте, где закончилась первая часть.

Продолжения **Age of Mythology**, **Deus Ex**, **Thief**, **DOOM**, **Chronicles of Riddick**, **Legacy of Kain** и **TrackMania** рано или поздно появятся — дайте только срок. Насчет остальных игр мы можем лишь развести руками: ничего определенного тут сказать нельзя. Как говорится, maybe yes, maybe no, maybe rain, maybe snow.

Портируют ли на персоналки Dead Rising, Battlefield 2: Modern Combat и Killer 7?

Dead Rising (Xbox 360)

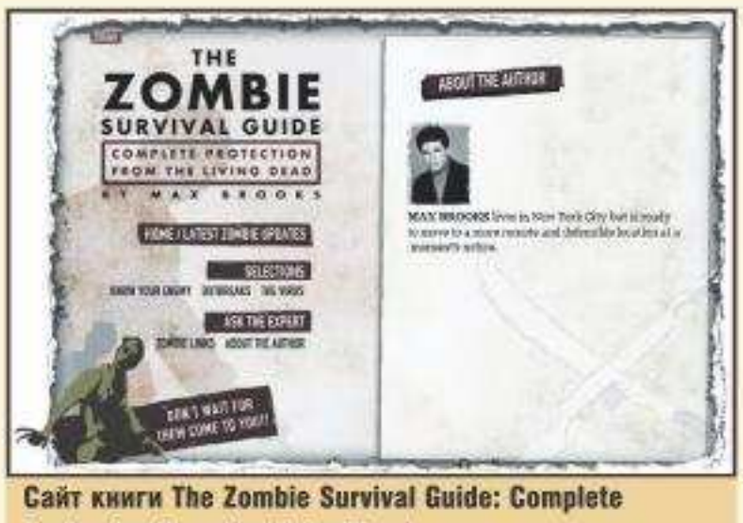
Battlefield 2: Modern Combat на персоналках не будет совершенно точно (это сугубо консольная разработка, перекраивать оригинальный Battlefield 2 «электроникам» пришлось не от хорошей жизни), **Killer 7**, скорее всего, к нам на огонек тоже не заглянет. А вот появление на PC **Dead Rising** (экшен для Xbox 360, где игроку придется сражаться с СОТНЯМИ зомби одновременно) вполне вероятно. Эта игра от **Capcom**, а у нее периодически бывают замыкания: вместо того чтобы делать нормальные порты, она обычно выпускает на персоналках что-то студенистое и абсолютно неиграбельное. За примерами далеко ходить не надо — см. **Onimusha**, **Onimusha 3: Demon Siege**, **Chaos Legion** и иже с ними.

Если я куплю Xbox 360, есть смысл оставлять компьютер? Или «бокс» может его полностью заменить?

Xbox 360, как и любая приставка, является сугубо игровым устройством. Да, на нем можно играть по Сети, скачивать демки, ролики, дополнительные карты и уровни, слушать музыку и смотреть фильмы. Но на этом его функциональность и заканчивается. Интернет для Xbox 360 ограничен пределами службы Xbox Live — здесь нет даже браузера, не говоря уже о почтовых клиентах, ICQ и пр. Для решения же прикладных задач (набор текстов, редактирование изображений) приставка просто не предназначена. В будущем возможности консоли будут расширены (например, рано или поздно появится браузер), но компьютер она не заменит. Равно как и PlayStation 3.

Существуют ли сайты, целиком посвященные зомби?

Вопрос не совсем по играм, но, так сказать, идейно близкий. Первым делом вам следует прогуляться по адресу ***www.randomhouse.com/crown/zombiesurvivalguide***, где находится сайт замечательнейшей книги **The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead**. Это детальное пособие о том, какие бывают зомби и как с ними бороться. Автор книги (Макс Брукс) живет в Нью-Йорке, но, по его собственным словам, «*готов в любой момент переселиться в более отдаленное и защищенное место*». Там же найдете ссылки на тематические зомби-ресурсы. Заказать книгу можно по адресу ***www.amazon.com/gp/product/1400049628/002-9297722-8738443?n=283155***.



Сайт книги The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead

Еще обязательно загляните на страничку ***http://en.wikipedia.org/wiki/Zombies_in_computer_and_video_games*** — там есть список самых известных игр, где так или иначе фигурируют наши плотоядные друзья.

Чем сейчас заняты ребята из Bethesda?

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Продажи **TES IV: Oblivion** составляют уже около двух миллионов копий, так что догадаться, чем они сейчас занимаются, нетрудно. По словам российских партнеров **Bethesda**, в конце марта — начале апреля ее офис выглядел следующим образом. 90% сотрудников вповалку лежат кто на столах, а кто и прямо на полу. В зюзю трезвый аниматор, одетый в пиджак, розовые лосины, ковбойскую шляпу и мокасины, смолит трофейный «Беломор» (подарок от камрадов фром Маза Раша) и в сотый раз спрашивает у вдрабадан вменяемого звукорежиссера: «*Ты ммменя увв... уважжж... уввважжаешь?*».

Ах да, Bethesda. Bethesda сейчас делает **Fallout 3** и как пить дать какой-нибудь аддон к Oblivion. Подробности наверняка будут озвучены на E3 (к моменту поступления журнала в продажу она уже закончится).

Сколько я себя помню, S.T.A.L.K.E.R. все выходит и выходит. Может, я заблудился во времени, но в последнее время о нем вообще ничего не слышно. Его там еще не закрыли? Где обещанные вами 400 Гбайт видеоматериалов (я не насчитал ни одного)? И сколько денег издатель уже потратил на этот проект?

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Релиз игры запланирован на начало следующего года, и в этот раз, вероятно, задержек уже не будет. **GSC Game World** явно перестаралась с пиаром, поэтому теперь они стараются лишний раз не напоминать о себе.

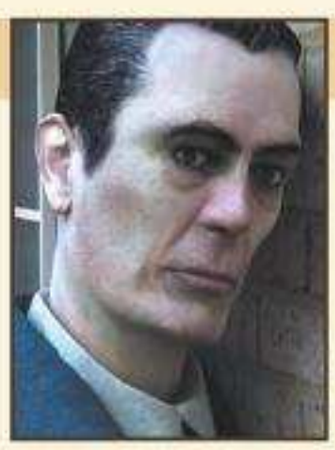
Что же касается тех злосчастных 400 Гбайт видеоматериалов, то здесь все очень просто: мы приводили объем исходного материала, из которого потом берутся нужные фрагменты, монтируются и сжимаются. Помните, например, pre-portview по **Resident Evil 4**? На диске оно занимало несколько сотен мегабайт, а в несжатом виде — 200 Гбайт.

Слышал, что разрабатывается игра GTA: Moscow? Это правда?

Не знаем, кто пустил этот слух, но с чувством юмора у него явно не все в порядке. **GTA: Moscow** когда-нибудь, может, и будет, но никаких заявлений на этот счет не было. Для западных аборигенов Москва, конечно, деревня экзотичная, но в данный момент на примете у **Rockstar** наверняка есть куча других, не менее любопытных городов (штатов? стран? регионов? континентов? планет?). В январе 2004 года рокстаровцы запатентовали товарные знаки **GTA: Tokyo**, **GTA: Bogota** и **GTA: Sin City** — не исключено, что следующая GTA будет называться как-то так.

Я тут недавно узнал, что идут съемки фильма по мотивам сериала Wolfenstein. Когда он выйдет на экраны?

Гм. Фильма по **Wolfenstein 3D** пока нет даже в планах, и вообще не факт, что он когда-нибудь появится.



Подскажите адреса русскоязычных фан-сайтов по Half-Life?

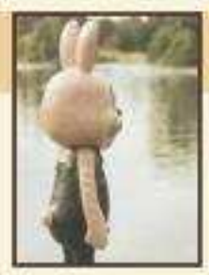
Два самых крупных русскоязычных фан-сайта по **Half-Life** находятся по адресам ***www.hl2.ru*** (зеркало — ***http://hl-inside.ru***) и ***www.nashalife.ru***. На всякий пожарный дадим еще и адреса западных сайтов: ***www.hlfallout.net***, ***hl2central.net***, ***www.halflife2.net***, ***www.interlopers.net*** (здесь выкладываются новые карты и моды).

Известно ли что-нибудь о Cyan Worlds (авторы серии Myst)? Она еще жива? Чем сейчас заняты Рэнд Миллер и Ко?

Жива и относительно здорова. На официальном сайте (***www.cyanworlds.com***) со времени релиза **Myst V: End of Ages** никаких серьезных новостей не было (не считать же новостями портирование Myst на Pocket PC, а Myst V: End of Ages — на Mac?). Сам Рэнд Миллер, судя по всему, до сих лелеет мысль о возрождении **Uru Live** — онлайнового сервиса, где могли бы одновременно играть тысячи квестеров.

GTA: Vice City Stories — что это за игра такая и выйдет ли она на PC?

Vice City Stories — наиболее вероятное название следующей **GTA** для PSP. Слухи об этом появились осенью прошлого года, когда **Take-Two Interactive** зарегистрировала в патентном бюро соответствующий товарный знак. Официального подтверждение пока не последовало, но весьма вероятно, что новая GTA для PSP действительно будет носить именно такой подзаголовок.



Существуют ли любительские порты игр с консолей на PC и наоборот?

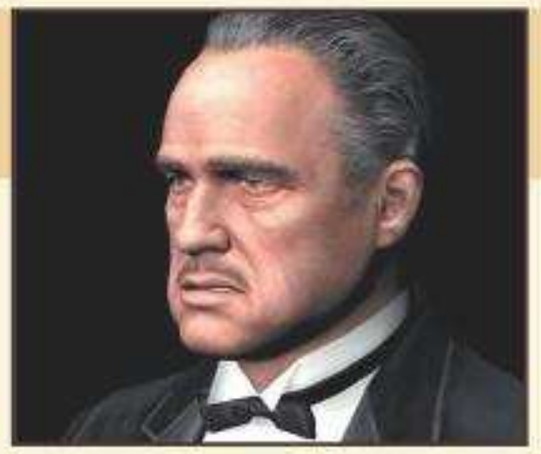
Нет. Без поддержки разработчиков сделать это невозможно. В Сети можно найти консольные игры со встроенным эмулятором (**Silent Hill**, например), но в любом случае это не порты.

Что такое Tom Clancy's Splinter Cell Essentials?

Это **Splinter Cell** для PSP. Не оригинальная разработка, а что-то вроде компиляции, где собраны лучшие уровни из всех частей сериала. Такими вещами грешат почти все издатели: делать что-то принципиально новое никому не хочется, а вот порты, компиляции и переосмысления это всегда пожалуйста.

Будет ли Far Cry 2?

Будет, куда же он денется. Об этом нам сказал Цеват Йерли (глава студии **Crytek**) во время нашей поездки в Англию, где проходила презентация **Crysis**. Разрабатывает игру одна из внутренних студий **Ubisoft** (все права на торговую марку **Far Cry** теперь принадлежат ей). Вероятнее всего, это **Ubisoft Montreal**, авторы всей линейки **Far Cry: Instincts**.



Версия The Godfather для Xbox 360 будет выполнена на новом движке или на том же самом, что и в PC-варианте?

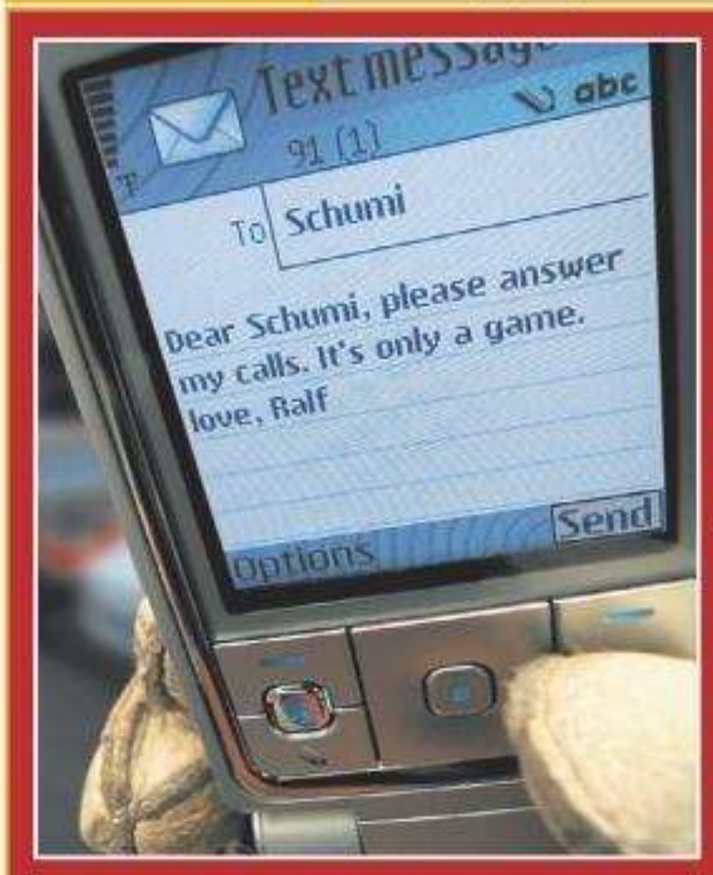
Разумеется, на том же самом. Это как в сказке про голого короля: **Electronic Arts** упорно уверяет всех, что графика в **The Godfather** для Xbox 360 будет чуть ли не следующего поколения, но никто этого в упор не видит. Ну да, чуть-чуть выкрутят яркость текстур, чуть-чуть лучше станут спецэффекты, но в остальном это будут ровно те же самые яйца. Только по $60 за штуку.

Справедливости ради надо сказать, что в других играх «электроники» действительно работают над качеством графики. **Burnout: Revenge** и **Battlefield 2: Modern Combat** для Xbox 360 выглядят, без дураков, шикарно.

А почему нет экшенов про современные конфликты, например про Чечню?

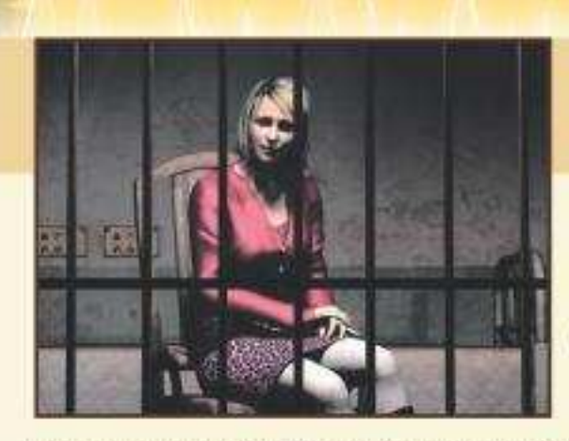
Как это нет? «**АЛЬФА: Антитеррор**», «**АЛЬФА: Антитеррор — Мужская икот...**», то есть, простите, «**Мужская работа**», ну и, конечно, **Black** (PS2, Xbox). В Black Чечня сама на себя не похожа, но это, сами понимаете, не главное.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Если у вас нет возможности прислать нам вопрос по электронной или обычной почте, шлите его по SMS. Телефон такой: ***+7 (909) 981-30-47***. При этом имейте в виду несколько моментов. Во-первых, ***ответы мы даем только на страницах журнала***. Во-вторых, не надо присылать свои вопросы по нескольку раз (какой в этом смысл, если сотовые операторы сами присылают подтверждения того, что сообщение дошло?) и спрашивать, почему мы не отвечаем. В-третьих, ***не нужно звонить***, шлите вопросы сразу по SMS. Отвечать вам напрямую мы не можем — для этого пришлось бы открывать целый call-центр. И, в-четвертых, не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики.

Также напоминаем, что SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом*** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.



Не могу пройти Silent Hill 2 — не отображается код в печатной машинке. Что делать?

На этот баг напарывались все, кто пытался играть в русскую версию **Silent Hill 2**, переведенную пиратами. Пройти это место невозможно в принципе. Единственный вариант — установить английскую версию (причем лицензионную, иначе гарантии никакой) и начать игру заново.

Можно ли играть в игры от оригинального Xbox на Xbox 360?

Можно, но не во все. Список Xbox-игр, которые идут на Xbox 360, можно найти по адресу ***www.xbox.com/en-US/games/backwardcompatibilitygameslist.htm***. Список этот постепенно пополняется, там есть почти все сколько-нибудь заметные тайтлы. Да, и имейте в виду, что поиграть вы сможете только в лицензию — пиратство на этой консоли пока отсутствует в принципе.

Pro Evolution Soccer 5 и World Soccer Winning Eleven 9 — это одна и та же игра?

Да. **Pro Evolution Soccer 5** — европейское название, **World Soccer Winning Eleven 9** — название для США и Японии.

Недавно на PlayStation 2 вышел Metal Gear Solid 3: Subsistence — расширенная версия MGS 3: Snake Eater. Его перенесут на PC? Портировали же MGS 2: Substance...

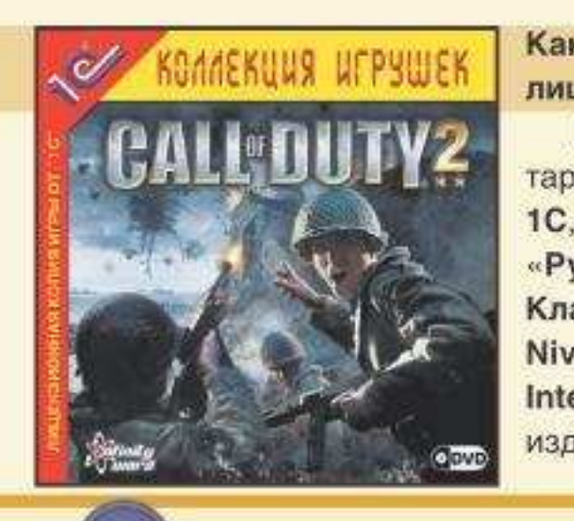
И еще вопрос вдогонку: что за зверь такой MGS: The Twin Snakes?

Нет, похоже, что портировать его все-таки не будут — иначе **Konami** уже давно сделала бы это. Впрочем, утверждать наверняка мы все же не возьмемся: логику этих чертовых японцев нам не понять.

MGS: The Twin Snakes — это ремейк первой части MGS, выпущенный эксклюзивно для приставки GameCube (2004). Ролики перемонтировали, диалоги переозвучили, графику подтянули до современных стандартов — но в остальном это та же самая игра, что и раньше.

В одном магазине F.E.A.R. стоит 700 рублей, в другом — 250. Откуда такая разница?

Диск за 700 рублей — лицензионный, за 250 рублей — пиратский. Производители контрафакта оформили пиратский DVD с **F.E.A.R.** точно такой же картиной, как на лицензионном диске, поэтому многие их путают.



Как вообще отличить пиратку от лицензии?

Ну, на самом деле это элементарно. Если на диске есть логотипы **1С**, **«Нового Диска»**, **«Акеллы»**, **«Руссобит-М»**, **«Буки»**, **«Софт Клаба»**, **Game Factory Interactive**, **Nival Interactive** или **Play Ten Interactive** (основные российские издатели) и если он запаян в целлофан (а легальные диски запаивают почти всегда), значит перед вами лицензия. Пираты очень редко подделывают логотипы отечественных игрокомпаний, поэтому подлинность диска таким способом можно установить практически наверняка. Еще всегда смотрите на цену: слишком дешевой лицензия не бывает, особенно если это лицензия от «Софт Клаба».

Я читал о том, что продажи Max Payne 2: The Fall of Max Payne были очень хорошими, а вы пишете наоборот.

Max Payne 2 продался тиражом около миллиона копий (точные данные неизвестны) — и это действительно хорошие показатели. Другое дело, что продажи оказались гораздо ниже *ожидаемого*. Первая часть разошлась ОЧЕНЬ внушительным тиражом (в районе миллиона копий на PC, 3,12 млн копий на PlayStation 2 и 1,08 млн на Xbox), поэтому на сиквел возлагали большие надежды.

А что еще сделала Croteam, кроме Serious Sam?

А ничего и не сделала. С момента своего основания (в 1993 году) **Croteam** выпустила лишь три игры — **Football Glory** (PC, Amiga), **Five-A-Side Soccer** (Amiga) и **Save the Earth** (Amiga 4000). Но это были сугубо «гаражные» разработки, первым крупным проектом у нее был именно **Serious Sam**.

Есть ли какие-нибудь книги по вселенной Heroes of Might and Magic?

Конкретно по «Героям» книги не выходили, а вот по вселенной **Might and Magic** их предостаточно. С начала 90-х гг. таких книг вышло около десятка. Полный список M&M-литературы вы найдете по адресу ***www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/6382/mmlist.txt***, а заказать любую книгу можно в интернет-магазине **Amazon** (***www.amazon.com***). Выбирайте категорию «Books», вбивайте в строке поиска «Might and Magic» — и перед вами предстанет полный их список.

Куда исчезли игры по «Формуле-1»?

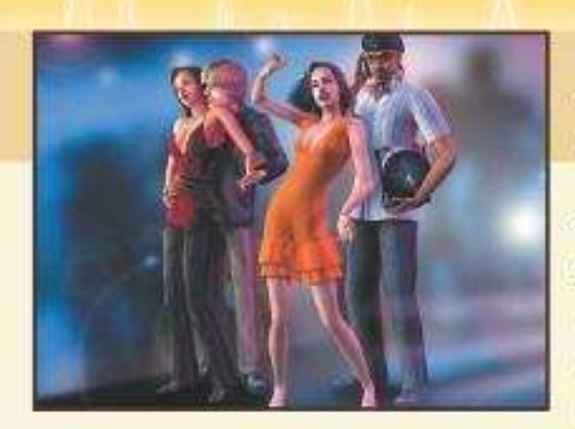
Эксклюзивные права на выпуск игр по «Формуле-1» сейчас принадлежат **Sony**, поэтому за пределами консолей семейства PlayStation «королевских гонок» мы в ближайшее время не увидим. Лицензия истекает в 2007 году, но Sony наверняка постарается продлить ее.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.



Побила ли The Sims 2 рекорд оригинальной The Sims по продажам?

Пока нет. **The Sims** продалась тиражом 16 млн копий, **The Sims 2** — 4,5 млн. Но сравнивать их напрямую не слишком корректно: первая часть вышла на четыре года раньше второй, кроме того, у нее был эффект новизны. Всего же под маркой The Sims (на всех игровых платформах, включая аддоны) продано уже 28 млн игр.

Не планируется ли онлайновая версия ролевой игры Gothic?

Нет, ничего подобного не анонсировалось. Да и вряд ли будет: **Piranha Bytes** (разработчик **Gothic**) — компания небольшая, разработку MMORPG она не потянет.

Как вытащить музыку из Marc Ecko's Getting Up?

А ее и не надо вытаскивать, она там лежит совершенно открыто. Файлы с музыкой имеют расширение MUS и спокойно проигрываются любым медиаплеером — **Winamp** или там **Windows Media Player**.

Недавно Lionhead была приобретена компанией Microsoft. Для нас это что-нибудь изменит?

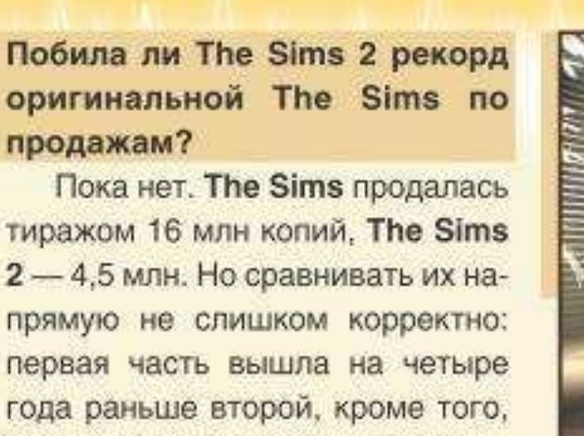
Да нет, ничего не изменит. В данный момент **Lionhead** работает над двумя проектами. Один из них — это **Fable 2** для Xbox 360. Насчет второй игры мы не уверены, но вполне возможно, что это третья часть **Black & White**. Вторая часть «божественного» сериала, правда, провалилась, так что...

Что случилось с игрой «Дальнобойщики 3. Покорение Америки»? Почему о ней ничего не слышно?

Ничего не случилось, она все еще разрабатывается. Почему-то многие считают, что если мы долго не пишем о какой-то игре, значит, ее непременно закрыли. На самом же деле все гораздо проще — писать не о чем! Релиз — when it's done, то есть может быть и через три месяца, а может и через два года.

Планирует ли «Ил-2» перерасти в «Ил-3»?

Хм, в «Ил-3» он перерастать не намерен хотя бы потому, что цифра 2 обозначает модель самолета, а не порядковый номер игры. В настоящее время **1С: Maddox Games** работает над авиасимулятором «**Битва за Британию**». Никаких подробностей о нем пока нет — игра находится на ранней стадии разработки.

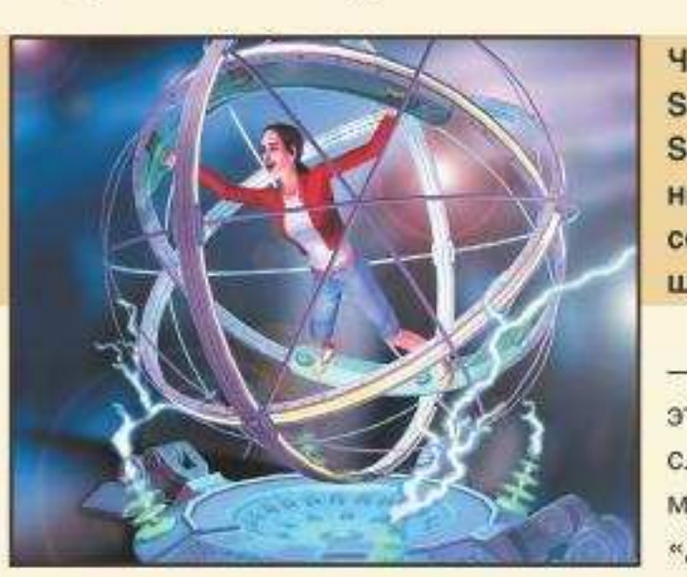


В майском номере «Игромании» вы написали, что Black хуже F.E.A.R. А вы сами в него играли?

Естественно, играли. Мы хоть и пишем только о компьютерных играх, но играем на всех существующих платформах. У Антона Логвинова есть все современные консоли, кроме Nintendo DS, у Степана Чечулина — PS2 и Xbox, у Андрея Александрова — PSP, лично у меня — PS2, Xbox 360 и PSP.

Почему Half-Life 2 так резко покинул голосование на сайте «Игромании»? Ее что, специально выкинули? Люди по-прежнему хотят голосовать за эту игру, включите ее обратно!

В голосовании на нашем сайте (***www.igromania.ru/votes/hitparad/hitparadindex.php***) участвуют только те игры, которые рецензировались в журнале в течение ***последних десяти месяцев***. Обзор **Half-Life 2** был у нас в январском номере за 2005 год, а сейчас, извините, уже июнь 2006 года.



Что за игра The Sims 2: Sex and the City — Season 1? Официальный аддон по мотивам сериала «Секс в большом городе»?

Нет, **Sex and the City** — самопальный мод. И это уже не первый такой случай — существует мод по мотивам сериала «Друзья».

В разработке каких игр участвовал Питер Молинье?

Если не учитывать игры, разработанные дядей Питером в юношеские годы, его послужной список выглядит следующим образом.

Игры, разработанные за время работы в Bullfrog:

Populous (1989) — дизайнер, программист;

Powermonger (1990) — дизайнер, программист;

Populous II: Trials of the Olympian Gods (1991) — дизайнер, программист;

Syndicate (1993) — продюсер;

Theme Park (1994) — руководитель проекта, главный программист;

Magic Carpet (1994) — исполнительный продюсер;

Hi-Octane (1995) — исполнительный продюсер;

Dungeon Keeper (1997) — руководитель проекта, дизайнер.

Игры, разработанные за время работы в Lionhead Studios, его собственной студии (а ныне принадлежащей Microsoft):

Black & White (2001) — автор идеи, главный дизайнер, программист;

Fable (2004) — дизайнер;

Fable: The Lost Chapters (2005) — дизайнер;

Black & White 2 (2005) — ведущий дизайнер;

The Movies (2005) — исполнительный продюсер.

Александр Кузьменко

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

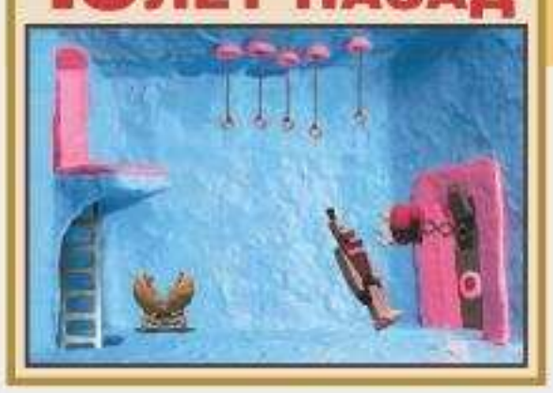
ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Sierra On-Line/Troika Games

2001 год. Вот уже несколько лет мир живет без ежегодного **Fallout** и завороженно следит за группой людей, сосредоточившихся в стенах маленькой (но очень, конечно же, гордой) компании **Troika Games**. Именно они когда-то перевернули мир ролевых игр с ног на голову. Именно они пять лет назад работали над идейным преемником великого «Фоллаута» — безумной RPG **Arcanum: Of Steamworks & Magic Obscura**...

В мире Arcanum перемешалось все: здесь прекрасно уживаются и магия, и технологии. Здесь есть метро, по которому ездят эльфы и гоблины, высокие шпили магических замков, здесь люди сражаются на мечах и стреляют друг в друга из револьверов, здесь одинаково хорошо уживаются волшебники, болотные тролли и дирижабли на паровых двигателях...

Геймплей, напоминавший Fallout (общий изометрический вид плюс тактические бои), сюжет, закрученный до невероятности, наконец, общее безумие игрового мира... Неудивительно, что Arcanum стал дико популярной игрой среди всего ролевого комьюнити. Несмотря на ограниченный успех (~230 000 экземпляров, выручка — $8,8 млн), проект не вытянул Troika Games из финансовой ямы. Четыре долгих года компания кое-как пыталась выжить, но в прошлом году она была окончательно разорена и закрыта, похоронив вместе с собой любые надежды на возрождение действительно оригинальных ролевых игр.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



The Neverhood

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft/The Neverhood, Inc. и DreamWorks Interactive

Microsoft как сейчас, так и десять лет назад была грандиозной суперкорпорацией. И как тогда, так и сейчас очень не любила вкладывать денег в сомнительные и не сулящие прибыли проекты. А уж вкладывать кровно заработанные доллары в откровенный арт-хаус — извините...

В общем, никто точно не знает, почему вдруг суперкорпорация решила дать деньги неким малознакомым людям на производство странной игры **The Neverhood**, но факт остается фактом: эти самые люди создали нечто *такое*, что равных «Неверхуду» нет до сих пор. Равных, по крайней мере, в художественном плане. Начать с того, что The Neverhood был ПОЛНОСТЬЮ вылеплен из пластилина, а всего на изготовление героев и декораций у художников ушло около ТРИДЦАТИ ТОНН разноцветной липкой массы. Сама же игра при этом была стопроцентным квестом абсурда. По ходу действа главный герой (Клеймен) постоянно вляпывался (в самом что ни на есть прямом смысле — он же тоже был пластилиновым) во всевозможные неприятности и комические ситуации, а также пребывал в состоянии перманентного умопомешательства.

Под стать общему безумию была и музыка. Контрабасы, цыганские гитары, саксофоны, «мультяшный» оркестр из ударных, животные визги и хрипы вместо вокала. Получилось странно, но гениально до безобразия. Музыка The Neverhood до сих пор считается одним из лучших игровых саундтреков всех времен. Если не верите, зайдите на ***www.igromania.ru*** в раздел «Музыка» и убедитесь сами.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Duke Nukem

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Apogee Software

Ну что, друзья, Дюк Ньюкем по-прежнему «должен умереть», а? Нет? Перекачанный блондин, убивающий пришельцев под брутальные шуточки, вот уже лет десять как является основным секс-символом индустрии (и это при том, что последняя Дюк-игра вышла четыре года назад). Отчего так получилось? Почему он, а не, например, Макс Пейн или Гайбраш Трипвуд? Ответы на все эти вопросы следует искать в истоках: самой-самой первой игре о рыцаре сортирного юмора — **Duke Nukem**, вышедшей пятнадцать лет назад на всех компьютероподобных платформах.

Итак, 1991 год, эпоха классических аркад и классических квестов. Компания **Apogee** выпускает на рынок платформер, абсолютно неотличимый от легиона других. Но было в этом платформере что-то... настоящее. В мужика из нескольких пикселей, который бегал по Лос-Анджелесу и крушил орды злодейских роботов, почему-то хотелось верить. Он не говорил ни слова (только иногда истошно орал трелями компьютерной «пищалки» PC Speaker), но тем не менее излучал такую животную харизму, что ее хватило бы на трех братьев Марио и пяти ежей Соников.

Пережив несколько реинкарнаций в качестве плоской аркады, Дюк за пять лет обрел всеамериканскую популярность. Ну а когда в 1996 году вышел **Duke Nukem 3D**, слава перекаченного блондина разнеслась на весь оставшийся мир...

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

The Great Escape

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Симулятор побега из тюрьмы
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Ocean/Dentons

На заре индустрии такого понятия, как «жанр», в играх не было вовсе. Разработчики не заморачивались вопросами, что они делают — стратегию или шутер — а просто экспериментировали с «интерактивными концепциями». Поэтому количество гениальных идей в те времена превышало все мыслимые пределы. Вот как вам, например, идея «симулятора побега из тюрьмы»? Увлекательно, необычно, свежо! Сегодня что-нибудь бюджетное на эту тему выходит с периодичностью раз в три-четыре года и оказывается кромешным ужасом (что неудивительно — финансировать подобный проект не возьмется ни один уважающий себя издатель). Но тогда — два десятилетия назад, когда появилась **The Great Escape**, — этот концепт (как, впрочем, и большинство тогдашних игровых идей) был настоящим откровением.

В игре нам отводилась незавидная роль военнопленного офицера, коротающего деньки в застенках немецко-фашистского лагеря. Перемещаясь по тюремным локациям и подмечая всевозможные «ныч-ки», куда можно было спрятать что-нибудь запрещенное (например, нож или лопату) мы разрабатывали обстоятельный план побега. Организовав несколько тайников, рассчитав сложную систему времени смены караула и организовав подкоп под стеной, мы во что бы то ни стало должны были вырваться из гнусной фашистской неволи...

Удавалось это далеко не всем. The Great Escape была дьявольски сложна, чем и отпугивала большинство потенциальных поклонников.

"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. О том, какие логичные тут загадки, о том, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.ru

"А как тут всё озвучено, какая тут музыка. Я не знаю, где наши доморощенные "русефекаторы" смогут найти такие голоса, чтобы передать всю чудину чувств героев, и кто сможет написать для них перевод, ни на йоту не уступающий оригиналу в юморе. Вероятно, нигде и никто."

AG.ru

"Не так-то просто сочетать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

Разработка: FUNCOM
адаптация и издание: 1С/snowball.ru

"Бесконечное Путешествие"

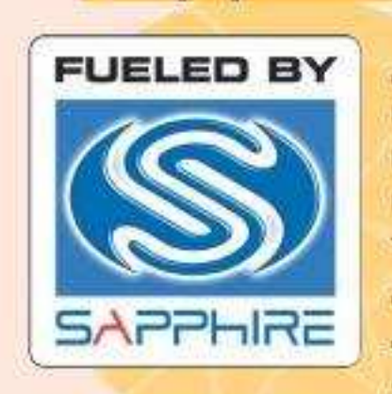
03/2006

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Сапфировые GeForce



Похоже, под луной действительно ничто не вечно. С самого начала компания **Sapphire** полностью поддерживала только одного производителя чипов для видеокарт — канадскую **ATI**. Такая ограниченность уже не раз показала свою нецелесообразность. Судите сами — соперничество **NVIDIA** и ATI не прекращается ни на день. В связи с этим возникают различные проблемы. Вот, к примеру, сегодня ATI выпустила видеокарту, которая пришлась по душе пользователям, — всю партию смели с полок, как горячие пирожки. Производитель в лице той же Sapphire доволен как слон. На следующий день удача повернулась лицом к NVIDIA. Производитель видеокарт, зацикленный на чипах ATI, теряет прибыль. Вывод — выгоднее работать на два фронта.

GIGABYTE, **ASUS** и **MSI** уже давно так и делают, теперь к ним, вероятно, присоединится еще и Sapphire. Пока это всего лишь слухи, но слухами они, вероятно, будут оставаться недолго...

Обновление «пламенного»

Помимо радости, приставка **Xbox 360** может принести и разочарование. Что может быть хуже, чем зависание игры в самый напряженный момент? А ведь чекпойнт был пройден еще полчаса назад! Во всем виноват перегрев центрального процессора — ввиду плотной компоновки частей внутри стройного белого корпуса система охлаждения не всегда справляется со своей работой. Можно сколько угодно обвинять Microsoft в некомпетентности бета-тестеров, но что толку? Да, компания Билла Гейтса согласна безвозмездно (то есть даром) заменить любую нерабочую модель на исправную. Более того, Microsoft решила раз и навсегда решить проблему перегрева — с 2007 года центральный процессор Xbox 360 будет производиться не по устаревшему 90-нм техпроцессу, а по самому модному и холодному 65 нм.

По условиям договора, тайваньский производитель процессоров — **Chartered Semiconductor** — должен будет перевести свои линии на новый техпроцесс. Эти процессоры будут выделять значительно меньше тепла, так что проблема перегрева будет решена. Будет ли увеличена частота процессора, неизвестно.

Жесткий диск в бронежилете

Сохранность информации превыше всего! Для тех, кто ценит надежность в портативных устройствах, компания **Plextor** представила линейку защищенных жестких дисков **PX-SP**. Миниатюрные устройства (8,46x1,88x14 см) с объемами 80 и 120 Гбайт могут вытерпеть практически любые падения. Система защиты не отличается особой оригинальностью или технологичностью — не стоит ожидать продвинутого пружинного механизма или какого-то особого метода остановки головок. Все просто до безобразия — винчестер помещается в резиновую оболочку, которую представители Plextor называют «кожей». Именно она и принимает на себя все удары. Интересно, насколько надежной может быть такая защита?

На сайте производителя имеется картинка, иллюстрирующая случаи, в которых «кожа» защитит диск от повреждения — падения на ребро, угол или плашмя на ровную поверхность PX-SP даже не заметит. Но ситуации бывают разные (острый булыжник на дороге), так что не стоит на 100% доверять резиновой защите.

Диски серии PX-SP подключаются к компьютеру посредством интерфейса USB 2.0, так что теоретическая скорость передачи данных может достигать 480 Мбайт/с.

Wi-Fi-зонтик

В копилке бредовых изобретений человечества прибавление! В XXI веке даже зонтики не могут обойтись без встроенного гаджета. Вы сейчас, вероятно, подумали, что какие-то чудаки в очередной раз встроили MP3-плеер в самое неочевидное приспособление? Нет, компания **Yanko** разработала Wi-Fi-зонтик, который предсказывает погоду. Точнее, он соединяется с доступной точкой доступа и получает прогноз погоды на ближайшее время через метеосистему **Accuweather**.

Если, не дай бог, скоро будет дождь — ручка зонтика начнет мигать с частотой 100 вспышек в минуту. Если прогноз предсказывает 60% вероятность выпадения осадков, то мерцать она будет заметно реже — раз в секунду. Конечно, вы бы могли и просто выглянуть на улицу, вместо того чтобы всматриваться в частоту мерцаний ручки зонтика, — так и ослепнуть недолго. Так кому это может пригодиться?

Газета будущего в действии

Все видели движущиеся плакаты в одной из серий фильмов про **Гарри Поттера**? Если в школе магии Хогвартс это считается волшебством, то в нашем с вами реальном мире совсем скоро станет обыденным явлением. Самые известные зарубежные газеты — американская **The New York Times**, французская **Les Echos**, бельгийская **De Tijd** — готовы распространять свои выпуски не только на обычной бумаге, но и на электронной. **E-Ink** уверенно пробивает себе дорогу к повсеместному использованию. На данный момент электронные версии газет можно будет прочитать только на электронных книгах (доступны модели от **Sony, Philips, iRex**), но будьте уверены, что в будущем мы сможем купить в ларьке кусок электронной бумаги, на которой и будет отображаться текст.

Подумайте, сколько пользы может быть от такого решения. Только с точки зрения экологии — квадратные километры деревьев будут спасены от вырубания для переработки в бумагу. Конечно, перспективы еще очень дальние, но все к этому и идет.

Перпендикулярная запись уже близко

Компания **Seagate** готова представить первый в мире коммерческий жесткий диск, использующий метод перпендикулярной записи, — **Cheetah 15K.5**. Этот «Гепард» рассчитан на корпоративных пользо-

вателей — шпиндель крутится на 15 000 оборотах в минуту.

Благодаря новому методу Seagate удалось серьезно повысить плотность записи — если максимальный объем предыдущих Cheetah не превышал 146 Гбайт, то для Cheetah 15K.5 эта цифра удвоена (300 Гбайт на четырех пластинах). Также новая технология позволила на 30% увеличить производительность. Возросла скорость чтения — с 58-96 Мбайт/с для **Cheetah 15K.4** до 73-125 Мбайт/с для Cheetah 15K.5. Новинка подключается к компьютеру при помощи интерфейсов SCSI (SAS), Ultra320 SCSI и оптоволокна.

Но не корпоративным рынком единым. Куда же без настольных версий жестких дисков с перпендикулярной записью! Оказавшийся в руках наших зарубежных коллег внутренний документ Seagate рассказывает о некой модели **Barracuda 7200.10**. Из названия явствует, что шпиндель будущей модели будет вращаться на скорости 7200 оборотов в минуту. А теперь лучше вам присесть. Впервые объем жесткого диска достигнет отметки 750 Гбайт. Такого результата удалось достичь благодаря перпендикулярной записи — никакого вам суперпарамагнетизма. Кстати, скорость чтения также возрастет.

Quad-SLI для всех

Вы, наверное, уже знаете, что компания **NVIDIA** не разрешает продавать видеокарты **GeForce 7900 GX2** отдельно от компьютеров. То есть пользователи не имеют возможности собрать компьютер с четырьмя чипами G71 подручными средствами — им придется покупать компьютеры у сборщиков (**Dell, Alienware, VooDooPC, NW-Falcon**). Стоимость одной видеокарты GeForce 7900 GX2 достигает $2000, но желающие купить ее отдельно от компьютера все же есть.

В чем причина такого нежелания компании NVIDIA продавать карточки? Представители калифорнийского производителя видеочипов объясняют это тем, что сборка Quad-SLI систем — это нетривиальное занятие, требующее специальной подготовки. Следовательно, рядовой пользователь может не справиться.

Второй вариант — NVIDIA не может предоставить достаточное количество чипов G71, которые используются в GeForce 7900 GX2. Чипы в дефиците, так что нет смысла выводить на рынок видеокарты, которые все равно не дойдут до конечного покупателя. Представители NVIDIA обещают, что как только будут решены все проблемы, связанные с сборкой и работой Quad-SLI систем, видеокарты появятся на рынке.

Новый мощный MacBook Pro

Новость для любителей **Apple**. «Яблочники» анонсировали **MacBook Pro** — ноутбук с большим 17-дюймовым экраном. В отличие от предшественника, **PowerBook G4**, новая модель использует двуядерный процессор **Intel Core Duo** на частоте 2,16 ГГц. Если для MacBook Pro с 15,1-дюймовым экраном предлагали три версии Core Duo (1,83 ГГц, 2,0 ГГц и 2,16 ГГц), то для 17-дюймовой версии — только самый быстрый.

1 Гбайт оперативной памяти DDR2-667, 120 Гбайт Serial ATA жесткий диск (5400 об/минуту), видеокарта **ATI Mobility Radeon X1600** 256 Мбайт, пишущий DVD-привод **SuperDrive** (DVD+R DL/DVD±RW/CD-RW) — именно в такой комплектации будет продаваться новинка.

По старой традиции, Apple сравнивает производительность новой модели со старой. С их слов, MacBook Pro производит вычисления с плавающей точкой в 5,5 раз быстрее, чем PowerBook G4.

В остальном конфигурация новинки типична для современных ноутбуков Apple — встроенная камера **iSight**, пульт управления **Apple Remote**, модуль Bluetooth 2.0, контроллер беспроводной сети.

High Definition-кодеки

Каково оно — будущее встроенных в материнскую плату аудиочипов, именуемых кодеками? Компания **Realtek** приоткрыла тайну будущего, продемонстрировав три новых чипа.

Самый мощный кодек **ALC885** будет поддерживать функцию цифрового диктофона, частоту дискретизации 192 КГц. Повышенный коэффициент сигнал-шум (106 дБ) приближает это встроенное решение к **Creative Audigy 2** (только на уровне технических характеристик). Самое главное, ALC885 поддерживает воспроизведение DRM-защищенного материала (встречается на DVD-Audio, Blu-ray, HD DVD).

Два других кодека мало отличаются друг от друга. **ALC888** и **ALC888 Telecom** различаются лишь тем, что последний поддерживает сервисы VoIP.

Работа над ошибками

В прошлом номере «**Игромании**», в статье «**Пять и один динамик**», была допущена досадная ошибка. От компании **TopDevice** мы получили на тесты набор акустики **TDE 420/5.1**, а вовсе не **TDE 300/5.1**. Розничная цена старшей модели чуть выше младшей — $100 против $70. Но даже этот факт не лишает TDE 420/5.1 награды. Она заслуженно получила звание «Лучшая покупка».

На диске

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРА И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ И МОНИТОРЫ

- **ATI Catalyst 6.4** — новые драйвера для видеокарт от ATI.
- **AVIVO Video Converter Engine 6.4** — видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.
- **ATI Tray Tools 1.0.5.877 RC** — скромная утилита для видеокарт от ATI.
- **NVIDIA ForceWare 84.43** — драйвера для видеокарт от NVIDIA.
- **ViewSonic Monitor Driver 060214** — драйвера для ЖК/ЭЛТ-мониторов от ViewSonic.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ И КОДЕКИ

- **RealTek AC'97 3.86** — драйвера для аудиокодеков AC'97 компании RealTek.
- **RealTek HDA 1.36** — драйвера для аудиокодеков HDA компании RealTek.

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

- **Nero CD-DVD Speed 4.51.1** — утилита для тестирования скорости записи и чтения оптического привода.
- **HDDlife 2.8.98** — программа для отслеживания состояния жесткого диска.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

- **GIGABYTE @BIOS B06.0410.11** — утилита для обновления BIOS материнских плат GIGABYTE.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 7.3.1.1013** — универсальный набор драйверов для системных плат на базе чипсетов Intel.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

- **BGEye 2.18** — отображает всю системную информацию на рабочем столе.
- **CPU-Z 1.33.1** — программа показывает данные о процессоре, памяти и системной плате.
- **CrystalCPUID 4.7.5.299** — предоставляет детальную информацию об установленном процессоре.
- **CrystalMark 2004 0.9.117.299** — оценивает производительность вашего компьютера.
- **D3DGear 1.59** — позволяет на ходу замерять FPS в играх и записывать ролики.
- **NextSensor 2.2.0.0 Build 0420 RC1** — утилита для мониторинга температур и напряжений в компьютере.
- **PC Wizard 2006 1.68** — комплексная программа, которая расскажет все о вашем компьютере.
- **SensorsView Pro 2.1** — осуществляет полный мониторинг вашей системы.
- **SiSoftware Sandra 2007 (10.98)** — популярный тестовый пакет для ПК.

Новый виток противостояния

Сравнительное тестирование CrossFire и SLI

Николай Арсеньев

Все наслышаны о технологиях SLI (Scalable Link Interface) и CrossFire. Они призваны объединить мощь двух видеокарт и в идеале удвоить скорость в играх. Идея не нова, среди графических ускорителей для простых смертных первопроходцем была **3Dfx**. Их версия SLI (Scan Line Interleave) была весьма удачной и обеспечивала практически двукратный прирост скорости при использовании двух **Voodoo 2**. Но представьте себе компьютер, в котором установлены сразу три карты для обработки видео! Парочка Voodoo 2 для работы с 3D-графикой и еще одна — для обработки 2D-изображения. Но 3Dfx давно уж нет, так что впору обратить внимание на героев современности — **NVIDIA** и **ATI**.

Идея все та же, но если раньше SLI от 3Dfx прекрасно действовал, то сейчас такой метод устарел. Использование шейдеров, сложных спецэффектов, детализированных текстур сделали свое дело. Алгоритмы согласования работы двух видеокарт в одной упряжке заметно усложнились. Только вот стоит ли овчинка выделки? Сегодня мы впервые столкнем вместе две топовые системы с поддержкой SLI и CrossFire и все узнаем сами!

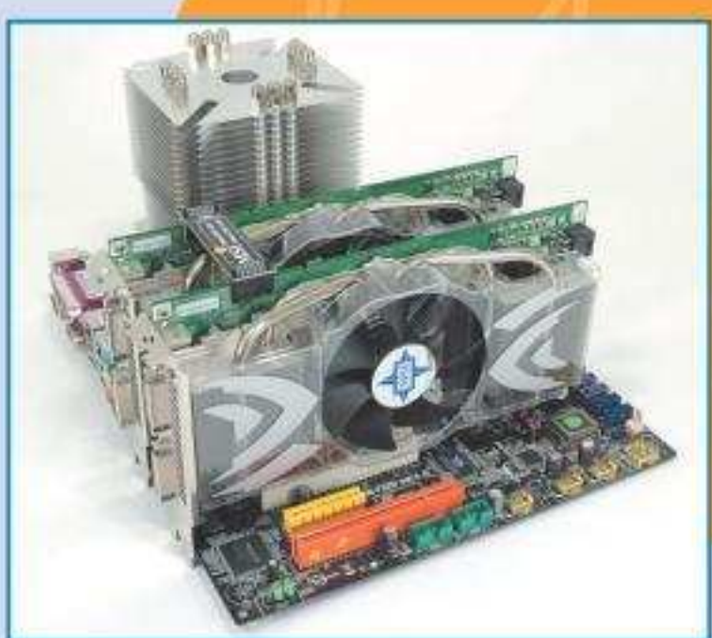
	3DMARK05 1.20		3DMARK06 1.10	
	Overall	SM 2.0	SM 3.0	Overall
MSI NX7900GTX-T2D512E	10892	2574	2465	6050
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI	14139	**4228**	4218	9028
ATI Radeon X1900 XT	11603	2312	2598	5935
ATI Radeon X1900 XT CrossFire	**14388**	4002	**4427**	**9043**

DOOM 3 1.3 (DEMO1)						
	Максимальное качество			AF x16, AA x4		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
MSI NX7900GTX-T2D512E	**125,0**	**122,6**	114,4	113,3	95,5	73,7
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI	123,7	122,1	**115,6**	**115,2**	**113,9**	81,7
ATI Radeon X1900 XT	117,8	111,9	100,4	107,6	90,6	70,9
ATI Radeon X1900 XT CrossFire	116,2	115,3	110,9	112,8	106,1	**94,0**
FAR CRY 1.33 (REGULATOR)						
MSI NX7900GTX-T2D512E	112,6	110,2	106,7	105,7	90,8	73,6
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI	**127,5**	**125,7**	**126,9**	**126,8**	**121,9**	**113,0**
ATI Radeon X1900 XT	116,0	112,5	107,8	108,4	96,7	70,9
ATI Radeon X1900 XT CrossFire	126,5	125,1	124,7	123,2	117,6	111,4
SERIOUS SAM 2 2.068.00 (SHIELD GENERATOR28)						
MSI NX7900GTX-T2D512E	**122,7**	113,7	86,5	118,9	87,9	65,7
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI	119,2	117,5	114,2	**119,0**	**113,0**	**99,7**
ATI Radeon X1900 XT	120,3	**119,3**	109,0	107,9	85,0	62,1
ATI Radeon X1900 XT CrossFire	117,7	117,5	**117,4**	117,2	110,9	95,7

Как работает NVIDIA SLI

NVIDIA гораздо раньше своего канадского конкурента представила технологию SLI, поэтому у компании было достаточно времени, чтобы отшлифовать драйвера и технологию в целом.

Принцип работы SLI относительно прост. Две видеокарты объединяются с помощью специального моста. SLI поддерживает два режима работы — Alternate Frame Rendering (AFR) и Split Frame Rendering (SFR). Первый действует по следующей схеме: каждая видеокарта по очереди обрабатывает изображение. Сама по себе идея хороша, только вот в динамичных играх такой способ рендеринга не самый оптимальный. Ведь один кадр может быть сложным в плане геометрии и текстур, а следующий очень простым — например, вы резко повернули голову героя в пол. В итоге нагрузка получается неравномерной.



Если вы захотите построить SLI-систему на базе двух GeForce 7900 GTX, вам придется потратить много времени на поиск этих видеокарт.

Метод SFR выглядит более интересно. В этом режиме нагрузка на видеокарты в каждом кадре распределяется поровну. Но это не означает, что картинка просто делится на две равные части, планка постоянно «плавает» так, чтобы равноценно загрузить видеокарты. Минус этого подхода заключается в том, что обеим картам приходится обсчитывать всю геометрию кадра, дабы все сложилось в общую картину без накладок. Самое время спросить — а кто выбирает тот или иной режим? Увы, пользователю не дано право выбора, все прописано в драйверах.

Многие знают и наверняка включают в играх сглаживание (Antialiasing — AA). Оно позволяет существенно повысить качество картинки. Для ускорения этого процесса в последних драйверах появился режим SLI AA, который включает в себя SLI 8x и SLI 16x. В наличии также классические 2x, 2xQ, 4x, 8xS.

Так что же нужно для построения SLI-системы? Для начала следует обзавестись системной платой с парой разъемов PCIE x16 и официальной поддержкой SLI. Наличие двух разъемов стандарта PCEI x16 не означает, что в SLI-режиме на каждый порт будет выделено по 16 линий. Большинство системных плат в случае подключения второй видеокарты делят пропускную способность между портами пополам. Это практически никак не влияет на производительность, так как современные видеокарты не могут полностью задействовать столь высокую пропускную способность.

В последнее время системных плат с поддержкой SLI стало много. Вначале NVIDIA выпускала чипсеты только под **AMD**, чуть позже получила лицензию от **Intel** на выпуск оных под процессоры **Pentium 4**. Долгое время ходили слухи, что в обмен на это NVIDIA дала право Intel выпускать чипсеты с поддержкой SLI. Но до сих пор это лишь неподтвержденные догадки и слухи. После покупки NVIDIA компании **ULi** чипсеты по-

следней, похоже, получили-таки поддержку SLI. Никакой официальной информации на этот счет нет, но **ASRock** уже выпустила целых три системных платы с поддержкой SLI. Одна из них бывала в тестовой лаборатории, увы, возможности протестировать SLI-режим не было.

Еще раз вернемся к NVIDIA. Сейчас компания выпускает много разных чипсетов под Intel и AMD с поддержкой SLI. Основное отличие между самыми дорогими и чуть менее дорогими моделями заключается в том, что одни имеют две полноскоростные шины PCIE x16, тогда как другие урезанны до скорости 8x в режиме SLI.

Кроме системной платы нужны и две видеокарты. Они должны использовать одинаковый графический процессор — в нашем случае **GeForce 7900 GTX**. Раньше для создания SLI-систем было множество надуманных ограничений. Каждая карта должна была использовать одинаковый чип и одинаковую память с идентичными частотами от одного и того же производителя, да еще с одной и той же версией BIOS совпадать. Как только ATI реально выступила с альтернативной технологией, все эти проблемы были сняты в новых версиях драйверов.

Ну и в довершение не забудьте обзавестись мощным и качественным блоком питания мощностью 400 Вт или выше. При этом 400 Вт — это рекомендация для построения самой простой SLI-системы с использованием видеокарт на базе **GeForce 6600 LE**. Для самой мощной конфигурации с применением двух GeForce 7900 GTX понадобится блок питания на 600 Вт.

Не менее важный момент — монитор. Если у вас стоит 15-дюймовый ЖК-монитор, то вам точно не нужны ни SLI, ни CrossFire. В разрешении 1024x768 подобные монстры себя никак не проявят, даже если включить на полную катушку анизотропную фильтрацию и сглаживание. Другое дело 1600x1200 и выше...

Официальный список видеокарт с поддержкой SLI:

— GeForce 7900 GT/GTX
— GeForce 7800 GT/GTX/GTX 512
— GeForce Go 7800 GTX
— GeForce 7600 GT
— GeForce 6800/6800 LE/XT/GT/GS/Ultra
— GeForce 6600/6600 LE/GT

Официальный список чипсетов с поддержкой SLI:

— NVIDIA nForce Professional
— NVIDIA nForce4 SLI X16
— NVIDIA nForce4 SLI
— NVIDIA nForce4 SLI XE

Как работает ATI CrossFire

CrossFire молод, но это не мешает ему показывать превосходные результаты в играх.

Во многом принцип работы CrossFire схож с тем, что предоставляет SLI, но есть и отличия. CrossFire, как и SLI, поддерживает режимы работы AFR, Super Antialiasing, SFR же получил новое название — Scissor (ножницы). На этом сходства заканчиваются. В рукаве CrossFire остался еще один козырь — Supertile. Технология чем-то похожа на Scissor. Изображение делится на множество квадратиков размером 32x32 пикселя. Одной карте достаются четные квадраты на этой шахматной доске, другой — нечетные. Потенциально такой режим работы должен идеально распределить нагрузку между видеокартами без каких-либо дополнительных расчетов. Но, как и в случае с режимом Scissor, геометрию картинки просчитывают обе карты.

Как и прежде, для работы CrossFire требуются два графических разъема PCIE x16. Поскольку позиции ATI на рынке чипсетов более слабые, компания обеспечила в драйверах поддержку CrossFire и на чипсетах от Intel — **Intel 955X** и **Intel 975X**. Сама ATI представила **Radeon Xpress 200 CrossFire** и новый **CrossFire Xpress 3200** — каждый существует как под процессоры Intel, так и AMD.

Реализация CrossFire оказалась несколько сложнее. Для построения такой системы понадобится одна обычная карта и вторая с приставкой CrossFire Edition. Дело в том, что на ней размещен специальный чип (**Compositing Engine**), отвечающий за сборку и вывод финального изображения. Соединяются видеокарты с помощью внешнего кабеля, при этом CrossFire-версия видеокарты имеет специальный разъем под него и лишена ТВ-разъема и второго DVI.

Самое интересное заключается в том, что, например, **Radeon X1900 CrossFire Edition** работает на частотах, соответствующих **Radeon X1900 XT**, но никак не XTX. Таким образом, если вы изначально купили XTX-версию, а потом докупили CrossFire Edition, то новоиспеченный тандем будет работать на меньших частотах. Потеря не критична, но сами понимаете, если вы уверены в том, что со временем построите CrossFire-систему, лучше взять XT-карточку.

Что же до требований к питанию, то здесь видеокарты от ATI оказались более требовательными. Блока питания на 500 Вт не хватило, поэтому мы воспользовались специализированным БП для видеокарт производства **FPS**. Об этом мы поговорим чуть позже.

Ну про мониторы мы все уже сказали выше...

Официальный список видеокарт с поддержкой CrossFire:

— Radeon X1900 XT/XTX
— Radeon X1800 XL/XT
— Radeon X1600 Pro/XT
— Radeon X1300/X1300 Pro
— Radeon X850 Pro/XT/XT Platinum Edition

Официальный список чипсетов с поддержкой CrossFire:

— ATI Radeon Xpress 200 CrossFire
— ATI CrossFire Xpress 3200
— Intel 975X

Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

F.E.A.R. 1.02									
Режим	Максимальное качество			AF x16, AA x4			AF x16 + Soft Shadows		
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200
MSI NX7900GTX-T2D512E	132	108	81	93	67	46	90	66	46
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI	137	**128**	**116**	119	**107**	**83**	**114**	**102**	**79**
ATI Radeon X1900 XT	124	96	75	93	73	53	84	61	41
ATI Radeon X1900 XT CrossFire	**159**	125	98	**124**	86	70	112	86	57

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГР В РЕЖИМЕ AF X16, AA X8									
	DOOM 3 1.3 (demo1)			Far Cry 1.33 (Regulator)			Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI	81,9	44,8	27,9	**115,9**	95,5	68,9	104,1	**84,1**	**59,3**
MSI NX7900GTX-T2D512E SLI 8x	**110,5**	**90,2**	**70,4**	104,8	79,2	57,3	99,4	69,7	47,9
ATI Radeon X1900 XT CrossFire	102,7	85,1	66,1	114,2	**99,5**	**80,9**	**105,8**	81,7	58,0

Тестовый стенд и методика тестирования

FSP FSP300-1E01 — блок питания нового поколения. Его забота — видеокарты.

Процессор, память, жесткий диск и оптический привод были едины для обеих систем. Это двуядерный процессор **AMD Athlon 64 FX-60**, оперативка **Corsair TwinXP 1024-3200XL** с минимальными задержками, винчестер **Western Digital WD1200** и привод **NEC ND-3540A**.

За основу SLI-стенда мы взяли очень интересную и в своем роде уникальную системную плату **MSI K8N Diamond Plus** на базе **nForce XLI X16** под AMD. Материнка хороша своим комплектом поставки, обширными возможностями разгона, наличием встроенного аудиочипа **Audigy 2** от **Creative** и лампового усилителя. Перед нами чистой воды hi-end. Блока питания **Sunbeam NUUO** на 500 Вт оказалось достаточно, чтобы обеспечить стабильную работу системы с двумя GeForce 7900 GTX в версии от MSI. Это нас приятно удивило. Другое дело, что эти самые GeForce 7900 GTX, как, впрочем, и **GeForce 7800 GTX 512,** найти в продаже практически невозможно. То есть остается только **GeForce 7800 GTX**, который медленнее топовых конкурентов в лице Radeon X1900 XT/XTX.

Под CrossFire-систему мы использовали **ASUS A8R32-MVP Deluxe** на основе чипсета CrossFire Xpress 3200. Плата оказалась стабильной и показала высокую скорость, можно лишь порадоваться за отличную работу, проделанную ATI. До последнего времени их чипсеты многие не жаловали, но, как видите, все меняется в этом мире. Для тестов мы использовали одну обычную карту Radeon X1900 XT и вторую Radeon X1900 XT, но с приставкой CrossFire Edition. К сожалению, БП на 500 Вт для стабильной работы оказалось мало. Под рукой не было моделей на 600 или более ватт, так что мы воспользовались специализированным блоком питания для видеокарт **FSP300-1E01**. Это компактный и тихий БП, который устанавливается во внешний 5-дюймовый отсек. На задней части расположено три разъема: один для сетевого питания, второй — для IDE-питания и специальный разъем-переходник для подключения кабеля питания видеокарт. IDE-питание FSP нужно для того, чтобы синхронизировать включение. Работает это так — как только вы включили компьютер, БП регистрирует это и тоже включается. Вот так все просто и удобно.

Для тестов мы воспользовались **3DMark05** и **3DMark06**, играми **DOOM 3**, **Far Cry**, **F.E.A.R.** и **Serious Sam 2**. Каждую из игр мы тестировали в разрешениях от 1024x768 до 1600x1200. Везде настройки качества были установлены на максимум. Безусловно, мы включали анизотропную фильтрацию (режим 16x) и сглаживание (4x и 8x). В случае с NVIDIA кроме стандартного режима AA 8x мы использовали SLI 8x.

Результаты тестов и заключение

В тестах серии 3DMark наблюдался относительный паритет с небольшим перевесом в сторону ATI. Что же до игр, то тут есть о чем поговорить. Начнем с DOOM 3. Как можно заметить, в стандартном режиме толку от SLI и CrossFire почти нет, все начинается только после включения сглаживания (AA) и анизотропной фильтрации (AF). Особенно это заметно в разрешении 1600x1200, где, как ни странно, победила связка от ATI. И знаете, мы играли без проблем, да и картинка была отменная (сейчас и далее речь идет только о режиме AA 4x). Все то же самое касается и Far Cry и Serious Sam 2. В этих играх еще больше виден эффект от использования SLI и CrossFire. А вот в F.E.A.R. с патчем 1.02 мы столкнулись с некоторыми проблемами. Это не касается системы на базе NVIDIA, а вот у ATI проявились какие-то аномалии. В тестах мы использовали версию драйверов Catalyst 6.4. В 1024x768 результаты были впечатляющими при всех настройках, но как только мы перешли на более высокие разрешения, сразу столкнулись с проблемами — производительность сильно упала. Периодически возникали проблемы чисто визуального характера. С другими играми ничего подобного в режиме CrossFire не было. Похоже, проблемы в драйверах, будем ждать новую версию.

Ну да ладно, оставим эту задачку программистам ATI, а на закуску у нас тестирование игр со сглаживанием 8x! С приходом SLI и CrossFire такая возможность стала реальной, при этом оптимальное разрешение для игры довольно высокое — 1280x1024. Любопытно, что при сглаживании 8x у NVIDIA результаты в DOOM 3 были плачевными во всех разрешениях, в остальных играх наоборот. Отсюда вывод: если хотите добиться максимального качества и оптимальной производительности в DOOM 3, используйте режим сглаживания SLI 8x.

Подводя итоги, можно смело заявить, что CrossFire и SLI доказали свою жизнеспособность. Но расплата за такую роскошь велика. Вам потребуется очень мощный блок питания и продвинутая вентиляция в корпусе. Сами понимаете, парочка топовых видеокарт греется очень сильно. В работе SLI более тихий благодаря особой конструкции кулера и не столь высокому нагреву графического чипа, другое дело, что одну GeForce 7900 GTX найти в продаже невозможно, не говоря уже про две (на момент написания статьи). И это полностью меняет дело.

В итоге ATI выходит на белом коне, покоряя сердца хардкорных геймеров. Дела у компании идут как нельзя лучше, в продаже доступны любые видеокарты на базе их графических чипов, включая самые мощные. Если бы не проблемы в F.E.A.R., у нас бы и вовсе не было бы претензий к CrossFire. Будем ждать новой версии драйверов. Но учитывайте, что новейшие Radeon X1900 XT потребляют много энергии, так что для этой пары потребуется блок питания мощностью не меньше 600 Вт.

Общие советы напоследок — увеличить эффективность охлаждения и снизить температуру видеокарты можно за счет более эффективного кулера. Но это уже тема другой статьи... ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
***ATI (www.ati.com)** — ATI Radeon X1900 XT, ATI Radeon X1900 XT CrossFire;*
***ASUS (www.asus.ru)** — ASUS A8R32-MVP Deluxe;*
***Corsair (www.corsairmemory.com)** — Corsair TwinXP 1024-3200XL;*
***FSP Group (www.fsp-power.ru)** — FSP FSP300-1E01;*
***MSI (www.microstar.ru)** — MSI NX7900GTX-T2D512E, MSI K8N Diamond Plus;*
***Sunbeam (www.sunbeamtech.com)** — Sunbeam NUUO 500 Вт.*

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game master

intel Pentium® 4 HT inside™

...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...

ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус

excimer
www.excimer.com

Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, , Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

КОГДА НУЖЕН ДРАЙВ!

Тестирование жестких дисков с интерфейсом Serial ATA

Андрей Савченко

Есть вещи, в которых необходимо быть на 100% уверенным. Это — любимая женщина, банк, где хранятся сбережения, а также жесткий диск персонального компьютера. Сбой в любой из этих систем может привести к непредсказуемым последствиям. Однако банки и женщины подпадают под формат нашего журнала лишь частично, поэтому мы расскажем о жестких дисках.

Эра последовательного дискового интерфейса Serial ATA началась в 2002 году. Уже в 2003-м появились первые чипсеты со встроенным контроллером Serial ATA. В серию пошли жесткие диски, а спустя некоторое время и оптические приводы под этот интерфейс. Участи IDE не позавидуешь — по прогнозам, к началу 2007 года он окончательно сойдет со сцены.

В свою очередь, SATA не стоит на месте, и вот уже вовсю кипит переход на так называемый Serial ATA II. Путаницы там много, четких требований так и нет, но не будем углубляться в дебри. Последние модели жестких дисков перестроены на «новый лад». Польза от перехода есть — они теперь обладают пропускной способностью 300 Мбайт/с против прежних 150 Мбайт/с, появилась поддержка очереди команд (NCQ — Native Command Queuing) и «горячего» подключения (HotPlug). Но есть одно большое «но» — последние два пункта не являются обязательными. Так что надо быть внимательным при выборе той или иной модели. Сам по себе NCQ больше ориентирован на рынок серверов, а функция HotPlug едва ли будет востребована... Так что без этого можно пережить.

SATA нужно развиваться быстрее, ведь на сегодняшний день единственным компонентом компьютера, существенно замедляющим работу приложений, является именно жесткий диск. При открытии больших файлов, приложений, загрузке уровней всегда опаздывает винчестер.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД KRAFTWAY IDEA KR71 MC

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Системная плата	GIGABYTE GA-8N-SLI Pro (Socket 775, NVIDIA nForce4 SLI IE)
Оперативная память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Видеокарта	Albatron GeForce 6600 LEQ
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	350 Вт
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 7.15
Драйвера для видеокарты	NVIDIA ForceWare 84.21
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

Hitachi Deskstar T7K250 HDT722516DLA380

Hitachi унаследовала бизнес от компании **IBM**, которая решила забросить рынок жестких дисков и сосредоточиться на своих профильных направлениях. Правильный маркетинг позволил Hitachi быстро добиться успехов и потеснить конкурентов. Несмотря на относительно недолгое присутствие на рынке, винчестеры Hitachi проявили себя как надежные устройства, которым можно доверять.

В винчестере **Deskstar T7K250 HDT722516DLA380** реализовано несколько любопытных технологий. Feature Tool и Drive Fitness Test помогут отследить неполадки и исправить их. Сзади, кроме SATA-питания, предусмотрен разъем для подключения IDE-питания. Использовать нужно один из них, но никак не два одновременно.

Время поиска у данной модели одно из самых низких — в среднем 12,8 мс. Скорость линейного чтения и записи уже не так впечатляет, но и она держится на современном уровне. Скорость чтения данных из буфера самая низкая (121,6 Мбайт/с), но этот показатель не столь важен в моделях с таким объемом памяти. Скорость случайной записи и чтения данных у Hitachi, наоборот, не самая высокая, зато температура низкая: максимум 45 градусов. Учитывая все вышесказанное, а также цену винчестера, нельзя сказать, что это лучший выбор. Главный козырь HDT722516DLA380 — высокая надежность.

Maxtor DiamondMax 10 6V160E0

Слияния и поглощения в мире высоких технологий — дело обычное. Недавно **Seagate** купила компанию **Maxtor**, но решила пока оставить этот бренд на плаву. Сегодня в нашей тестовой лаборатории побывал **Maxtor DiamondMax 10 6V160E0** — модель не новая, но до сих пор поль-

Maxtor DiamondMax 10 6V160E0 — дешево и сердито.

Методика тестирования

Для тестов мы использовали известный всем пакет **PCMark05** и не менее полезную программу **AIDA32 Personal Edition 3.93**.

В PCMark05 мы запускали подтест **HDD Test Suite**, который включает в себя запуск **Windows XP**, загрузку стандартных приложений, сканирование на вирусы, запись данных и т.д. На выходе, как обычно, получаем энное количество абстрактных попугаев.

AIDA32 — более предметный инструмент, позволяющий измерить скорость записи и чтения жестких дисков. Здесь мы использовали следующие подтесты — Quick Linear и Random Read, Buffered Read, Average Access, Linear и Random Write. По порядку:

— **Quick Linear Read** позволяет оценить линейную скорость чтения данных;

— **Random Read** показывает скорость случайного чтения данных;

— **Buffered Read** дает представление о скорости интерфейса того или иного винчестера;

— **Average Access** — это важный параметр, который определяет то, насколько быстро позиционируется головка винчестера. Чем время ниже, тем лучше;

— **Linear Write** тест на скорость линейной записи, как и тест Linear Read, рассказывает нам о скорости записи данных на диск;

— **Random Write** определяет скорость случайной записи данных.

зующаяся заслуженным спросом. В ней используется гидродинамический подшипник, который по сравнению с классическим, меньше шумит и меньше нагревается. Скорость шпинделя у Maxtor, как и у большинства HDD, равна 7200 об/мин, объем кэш-памяти — 8 Мбайт. В наличии поддержка SATA 300 Мбайт/с и NCQ. Как видите, несмотря на свой возраст, он очень даже неплохо смотрится в техническом плане. Это подтвердили и тесты. На задней панели вы не найдете IDE-разъема, есть только под SATA. Зато мы весьма удивились, когда увидели джампер для переключения режима SATA с 150 Мбайт/с на 300 Мбайт/с.

В тестах DiamondMax 10 6V160E0 занял почетное третье место. Среднее время доступа у него далеко не самое лучшее (14,9 мс). Отличные результаты показал Maxtor в тестах на скорость записи и чтения, это относится и показателям случайной записи/чтения. При всем при этом Maxtor DiamondMax 10 6V160E0 еще и самый холодный винчестер в тесте. А если сюда прибавить самую низкую цену, то получаем модель с идеальным соотношением цены и производительности.

Samsung SpinPoint P80SP HD160JJ

Многие до сих пор настороженно относятся к жестким дискам от **Samsung**, а зря. В общем и целом серия **SpinPoint** удалась. При объеме 160 Гбайт плотность записи на пластину в жестких дисках **SpinPoint P80SP HD160JJ** составляет 80 Гбайт. Несмотря на поддержку SATA II, наличие 8 Мбайт кэш-памяти, результаты тестов оказались неутешительными. Но к этому мы еще вернемся, а пока поговорим про особенности этой модели.

Здесь компании есть чем похвастаться. Начнем с изготовления самого диска. Samsung применила высокоскоростную внутреннюю архитектуру с использованием двух процессоров. Двигатель диска работает на технологии **NoiseGuard** с использованием жидкостных подшипников. **SilentSeek** позволила снизить шум при поиске данных за счет плавного управления перемещениями магнитных головок. Если вы задумали переезд, очень кстати будет **ImpacGuard** — эта технология предотвращает соударения магнитной головки и поверхности пластины, так что данные останутся невредимы. Но это вовсе не значит, что винчестер можно кидать с балкона в надежде, что с ним все будет в порядке.

Тесты показали, что жесткий диск хоть и поддерживает все современные стандарты и обладает интересными и действенными технологиями, не может угнаться за конкурентами. Среднее время доступа оказалось большое (15,3 мс), этот диск совсем не спринтер. Да и записывать в линейном режиме он способен лишь со скоростью 50,8 Мбайт/с. Любителям поработать с мультимедийными приложениями этот диск явно не подойдет. Но его достоинства — относительно низкая цена и тихая работа.

Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS

Имя **Seagate** известно практически всем пользователям. Вот уже много лет винчестеры этой компании исправно работают и хранят информацию во всем мире. Модель Seagate **Barracuda 7200.9 ST3160812AS** — воплощение той золотой середины, которая так редко встречается среди жестких дисков. Соотношение цена/качество просто отличное. Но это не

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ

小 SMALL S
中 MIDDLE M
大 LARGE L

Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя мечи. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.
Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard

oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKLICK

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Модель HDD	Интерфейс	Емкость	Количество головок	Количество пластин	Скорость вращения шпинделя	Объем кэш-памяти	Среднее время поиска	Уровень шума при поиске	Гарантия	Цена ($)
Hitachi Deskstar T7K250 HDT722515DLA380	Serial ATA II	160 Гбайт	3	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	28 дБА	3 года	81
Maxtor DiamondMax 10 6V160E0	Serial ATA II	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	9 мс	32 дБА	3 года	70
Samsung SpinPoint P80SD HD160JJ	Serial ATA II	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	31дБА	3 года	75
Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS	Serial ATA II	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	25 дБА	5 лет	85
Western Digital Caviar SE WD1600JS	Serial ATA II	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	31 дБА	3 года	83
Western Digital Raptor X WD1500AHFD	Serial ATA	150 Гбайт	4	2	10000 об/мин	16 Мбайт	5,2 мс	29 дБА	5 лет	380

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Производитель и модель HDD	PCMark05 HDD	AIDA32 Personal Edition 3.93																Максимальная температура
		Quick Linear Read (Мбайт/с)			Random Read (Мбайт/с)			Buffered Read (Мбайт/с)	Average Access (мс)			Linear Write (Мбайт/с)			Random Write (Мбайт/с)			
		Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	Ave	Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	
Hitachi Deskstar T7K250 HDT722515DLA380	5297	31,3	62,1	51,2	31,2	62,1	49,7	121,6	12,1	13,6	12,8	27,8	62,1	52,4	30,6	61,9	48,5	45
Maxtor DiamondMax 10 6V160E0	5268	34,8	69,5	55,4	35,2	68,8	54,8	185,5	13,9	16,0	14,9	35,6	68,9	56,0	35,3	70,7	55,9	**44**
Samsung SpinPoint P80SD HD160JJ	4685	32,0	62,8	50,0	31,5	61,0	48,6	147,8	14,1	16,9	15,3	31,7	63,7	50,1	33,0	60,4	47,8	48
Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS	5198	33,7	72,7	58,8	33,7	72,1	57,6	**211,9**	12,1	13,7	12,9	33,9	71,0	58,7	34,3	73,3	59,6	45
Western Digital Caviar SE WD1600JS	4918	34,4	58,2	50,2	34,1	58,6	50,8	146,9	16,7	19,9	18,4	33,7	58,4	50,3	32,6	59,3	49,9	61
Western Digital Raptor X WD1500AHFD	**7133**	**50,8**	**83,4**	**72,4**	**40,0**	**85,8**	**72,4**	124,4	**7,8**	**8,7**	**8,3**	**48,3**	**84,8**	**71,3**	**47,4**	**109,3**	**71,7**	50

Seagate Barracuda 7200.9 отлично сбалансирован и всем хорош.

единственный плюс — в Barracuda 7200.9 использовано много интересных технологий. Уровень шума низкий, и все благодаря **SoftSonic**. Жесткий диск поддерживает технологии **Enhanced G-Force Protection**, **3D Defense System**, **Enhanced Drive Self-Test** — все они служат для защиты информации от физических и электрических воздействий. Ну и куда же без поддержки NCQ и скорости 300 Мбайт/с.

В тестах Seagate Barracuda 7200.9 показал себя отлично. Высочайшая скорость доступа к буферу (211,9 Мбайт/с), заслуженное второе место в тестах на линейную и случайную скорость записи и чтения, низкая рабочая температура и очень неплохое время доступа — что еще нужно для счастья? К тому же в работе винчестер очень тихий. Правда, цена у него самая высокая среди моделей со скоростью шпинделя 7200 об/мин.

Western Caviar SE WD1600JS

Первый представитель **Western Digital** — жесткий диск серии Caviar SE, модель WD1600JS. Линейка эта узнаваема и популярна. В ней реализованы технологии WhisperDrive и Soft Seek, позволяющие максимально снизить шум во время работы. К сожалению, данная модель не блещет скоростными характеристиками. На тестах жесткий диск занял предпоследнее место как в чтении, так и в записи данных, а в тесте на время доступа он оказался и вовсе последним.

В Caviar реализована технология Data Lifeguard и Shock Guard, которые отвечают за сохранность данных во время ударов, падений, извержений вулканов и высадок инопланетян.

Western Digital Caviar SE WD1600JS оказался не самым быстрым, при этом он стоит довольно дорого и сильно греется...

Western Digital Raptor X WD1500AHFD

Western Digital Raptor X побил все рекорды скорости!

Завершает наш обзор настоящая звезда — безумно дорогой, быстрый и самый красивый винчестер **Raptor X WD1500AHFD** от Western Digital. На этот раз компания полностью реабилитировалась за прошлое выступление. Этот хищник закутан в корпус черного цвета, оснащен «зубами» и прозрачным окошком.

Вообще, серия Raptor зарекомендовала себя хорошо, это единственные в мире винчестеры со скоростью шпинделя 10 000 об/мин среди моделей с интерфейсом SATA! Удивительно, но Raptor X использует SATA 150 Мбайт/с. А вот объем кэш-памяти у него вдвое больше чем у конкурентов — 16 Мбайт. Такие данные позволяют добиться невероятной скорости в любых тестах и приложениях.

И правда, все без исключения конкуренты пасуют перед Raptor X. Небольшое фиаско было только в тесте на скорость чтения из буфера, но это не помешало винчестеру показать недосягаемы результаты в тестах на чтения и запись, а также среднее время доступа. При всем при этом рабочая температура оказалась вполне сносной и составила 50 градусов. Мы вот тут подумали: а что же будет, если два таких Raptor X объединить в массив RAID 0? Даже страшно подумать.

Заключение

Безусловный лидер наших полигонных испытаний — Western Digital Raptor X. Но его цена ($380) поражает так же, как и его скорость. Если все же очень хочется приобщиться к закрытому клубу владельцев десятитысячников, но как можно дешевле, то можно взять точно такой же Raptor, только без приставки «X». Стоит он на $60 дешевле, остальное все при нем — кроме прозрачного окошка.

Идеальным соотношением цена и скорости отличился Maxtor DiamondMax 10 6V160E0 (что удивительно, учитывая возраст модели). Истинным лидером среди моделей со скоростью шпинделя 7200 об/мин стал Seagate Barracuda 7200.9. Высокие результаты в тестах, низкая рабочая температура и 5 лет гарантии внушают уважение.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
EAST SIDE Consulting (www.east-side-consulting.com) *— Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS;*
ELKO (www.elko.ru) *— Western Digital Caviar SE WD1600JS, Western Digital Raptor X WD1500AHFD;*
Инлайн (www.i2b.ru) *— Hitachi Deskstar T7K250 HDT722515DLA380, Maxtor DiamondMax 10 6V160E0, Samsung SpinPoint P80SD HD160JJ.*

2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Залог победы в игре!

Мышь Logitech G5 Laser Mouse

Лазерная мышь Logitech G5 - это мощная система позиционирования, исключительная скорость, разрешение 2000 точек на дюйм, поддержка высокоскоростной шины USB. Среди функциональных возможностей лазерной мыши Logitech G5 Laser Mouse - универсальная система настройки веса, позволяющая геймерам для обеспечения максимальных возможностей управления настраивать вес и балансировку мыши в соответствии с их личными предпочтениями.

www.logitech.ru

Designed to move you™

УДАР ПО КОРМЕ!

Обзор устройства Guitammer ButtKicker GAMER

Александр Горин

Что такое **Guitammer ButtKicker GAMER**? Перевести его название довольно сложно, но общий смысл угадывается быстро: ButtKicker GAMER призван дополнить ощущения геймера, полностью погрузив его в атмосферу игры.

Когда в виртуального игрока попадает пуля, он просто обязан корчиться в муках, а пилот в перевернувшимся болиде должен как минимум получить пару синяков. Реализм — дело хорошее, но и перегибать палку не стоит. Конечно же, ButtKicker GAMER не нанесет вам вреда, но внесет новые ощущения в порядком поднадоевшие игры. Устройство представляет собой тяжелый предмет вытянутой формы, который одним концом крепится к ножке стула или кресла, а на другом установлен механизм, вызывающий вибрацию и удары. Недалеко от него ставится большой блок-контроллер.

Если вкратце, то во время работы устройство имитирует систему обратной отдачи, как на рулях и джойстиках с поддержкой **Force Feedback** (FFB). Но в нашем случае нет никакой связи с этой технологией: если FFB использует командную систему обратной отдачи (поведение манипулятора в играх полностью зависит от того, как его программировали в игре), то ButtKicker GAMER работает со всеми играми без исключения.

Как это работает?

Инженеры из команды Guitammer догадались модернизировать сабвуфер и переосмыслить его назначение. Традиционная мембрана динамика заменена на груз. Мощный усилитель, питающий этот вибрационный «динамик», позволяет легко трясти груз внутри металлической коробки. В результате вся конструкция начинает «скакать». Таким образом, получилось подобие виброзвонка, как у сотовых телефонов.

Сам груз вывешен на большом рычаге. Если вы не сидите на стуле, то во время игры он будет подпрыгивать — настолько сильный эффект. Становится понятно, почему силовой кабель такой толстый и во время работы устройство ощутимо нагревается. Подключение к компьютеру или игровой приставке осуществляется с помощью обычного аудиокабеля. Звук проходит через усилитель, который выделяет для себя низкочастотную составляющую и отражает ее в виде вибраций и ударов. Как видите, все гениальное просто.

Выглядит это так — вибрационный динамик спрятан в тяжелый усиленный корпус с алюминиевыми накладками и кислотным рисунком. Крепление к ножке стула осуществляется с помощью шарнирного хомута. Форма внутренних поверхностей такова, что закрепить его можно будет практически на любой ножке, будь она квадратная, круглая или конусная — никакой разницы. Если стул, на котором вы играете, из гостиной Людовика XIII, не стоит усердствовать с зажимным винтом — он очень мощный и может легко «перекусить» мягкое дерево.

Сам усилитель позволяет настраивать процесс избиения пятой точки. Дозволено регулировать как силу вибрации, так и частоту, с которой она происходит. После некоторого периода адаптации можно перейти в режим High.

Адреналин и еще раз адреналин

Тестирование поначалу привело нас в некоторое замешательство. Во-первых, многие эффекты в играх проявляются далеко не на глубоких басах. Например, стрельба из автомата практически не отражается на собственном «тылу». Во-вторых, снисходительное отношение к этому устройству не покидало нас очень долго, настолько необычен этот агрегат.

Бегая по просторным картам в **Battlefield 2**, мы поначалу ничего не чувствовали. Как оказалось, это случилось потому, что мы были пехотинцами и находились вдали от боевых действий. Стоило сесть в танк или завладеть крупнокалиберным пулеметом, как все изменилось. От ворчания двигателя стул вибрировал со всей си-

ButtKicker GAMER сотрясет игровой мир в буквальном смысле этого слова.

Устройство можно закрепить практически на любой стул. Главное, чтобы была ножка.

лой, а в момент стрельбы из пулемета кроме заложенных ушей добавлялось ощущение дрожи в ногах. Разорвавшийся рядом снаряд поверг в шок — стул чуть не подпрыгнул вместе с испытуемым. На этом похождения виртуального героя закончились — он погиб. Особенно впечатлили эффекты от попадания снарядов в броню. Качнувшееся изображение на экране было не виртуальным, а почти реальным.

Далее мы перешли к тестированию устройства в **Need for Speed: Most Wanted**. Вибрация от двигателя и пересечения кочек чувствовалась отлично. Столкновения и касания также не проходили незамеченными. Если добавить сюда еще и руль с системой обратной отдачи, ощущения становятся просто бесподобными. Все вышесказанное касается и других автосимуляторов.

В популярном авиасимуляторе «**Ил-2 Штурмовик — Забытые сражения**» ситуация была совсем иной. Устройство проявляло себя лишь в моменты эксцессов, что и понятно. Хотя интересные эффекты получались при полете на бомбардировщиках. Низкий гул винтов сопровождался постоянной вибрацией. Во время полета возникала даже некоторая усталость. Попадание пуль в самолет мы регистрировали не столько по звуку, сколько по тактильным ощущениям. Когда на близком расстоянии от нас пролетал самолет, ощущался сильный толчок.

Как ни странно, но и в неспешных стратегиях для ButtKicker GAMER тоже нашлась работа. В играх «**Противостояние 4**» и «**Блицкриг II**» неторопливые покатушки на танках сопровождались мощными ударами, а когда в бой включалась тяжелая артиллерия, то становилось совсем весело.

■ ■ ■

ButtKicker GAMER понравился нам как идеей, так и реализацией. Высокое качество компонентов порадовало, однако самое интересное не в этом. Гаджет, над которым мы поначалу посмеивались, показал себя как эффективное и даже нужное дополнение к современным играм. В итоге весь скепсис по отношению к нему развеялся. Найти ему применение оказалось проще, чем мы могли себе представить.

В играх он справлялся со своей задачей на пятерку, посмотреть новый блокбастер вместе с вами он тоже не откажется, но в этом случае подключать ButtKicker GAMER лучше к отдельному выходу. Мощный усилитель вносит слишком много искажений в звук при сквозном включении. Можно и поэкспериментировать с прослушиванием музыки под басовый аккомпанемент.

В первую очередь ButtKicker GAMER понравится любителям различных симуляторов. Именно этим играм давно требуется новая степень реализма. Сочетание такого устройства, как ButtKicker GAMER, и руля с обратной отдачей позволяет полностью погрузиться в виртуальный мир.

Несмотря на наш радужный настрой, надо признаться, что это устройство, пожалуй, чересчур экзотично. Оно едва ли получит очень большое распространение, учитывая цену в $150. Но в качестве подарка хардкорному фанату игр подойдет отлично. ■

КЛАВИАТУРА ПРЕВРАЩАЕТСЯ...

Превращается клавиатура из обычной в мультимедийную

Андрей Частоступов

Про моддинг клавиатуры пишут нечасто. Оно и понятно — проще купить клавиатуру уже с подсветкой и дополнительными клавишами (например, **Saitek Eclipse** или **Logitech G15 Gaming Keyboard**). Сегодня мы займемся переделкой обычной клавиатуры в мультимедийную.

За основу была взята **Genius KB-10X V2**. Выбор на нее пал не просто так. Раньше я думал, что это отбраковка от мультимедийной модели **Genius KB-12m**, оказалось — нет. После некоторых манипуляций KB-10X V2 превратилась в KB-12m с уникальным дизайном!

Что нам надо?

Для начала надо обзавестись клавиатурой Genius KB-10X V2, тканью для обивки диванов, двусторонним скотчем, краской-спреем (зеленый и серебряный металлик), лаком, грунтовкой, гелевыми ручками, оргстеклом толщиной 5 мм и 1 мм, клеем, светодиодами (15 желтых, 6 красных) и тонкими проводами. Ничего сверхъестественного.

Из инструментов я использовал отвертку, лобзик, надфили, наждачную бумагу, малярный скотч, паяльник с принадлежностями, ножницы и ручную дрель со сверлами.

Меры предосторожности стандартные: надо действовать аккуратно, с первого раза может не все получиться. Главное — терпение и труд!

Ближе к телу

Первый шаг — полная разборка клавиатуры. Процедура эта простая и безболезненная. Важно не растерять запчасти, особенно винты. Пленку с графитовыми дорожками и резиновую подкладку с подушечками стоит отложить в укромное место. Если при разборке дорожки порвались, придется их восстанавливать с помощью токопроводящего лака. Я решил совместить приятное с полезным и прочистить всю клавиатуру вдоль и поперек. Так что теперь она выглядит как новенькая!

Главная задача, которую я поставил перед собой, — превратить обычную, ничем не примечательную клавиатуру в мультимедиа-монстра. Для реализации идеи понадобится планка, которая будет направлять и удерживать кнопки на местах. Я сделал ее из 5-мм оргстекла, размеры — 220 мм на 13 мм (д/ш). В ней я просверлил 11 девятимиллиметровых отверстий и еще два диаметром 1 мм. Первые 11 предназначены для кнопок, два дополнительных отверстия — для штырьков на самой клавиатуре.

Звучит до безобразия просто, но сделать это не так-то легко, поэтому остановлюсь подробнее на данном этапе. Для начала я отпилил от куска оргстекла заготовку чуть большего размера и обработал ее напильником, доведя до требуемых габаритов. Перед тем как сверлить, надо разметить заготовку. Я положил планку в предназначенное для нее место, предварительно просверлив отверстия для штырьков. Как уже говорилось ранее, KB-10X V2 является урезанной мультимедиа-версией KB-12m. Подкладка и графитовые дорожки идентичны, просто в корпусе не предусмотрены отверстия для дополнительных кнопок, ну и самих кнопок нет, разумеется.

Так вот, чтобы точно разметить будущие отверстия, с помощью черной гелиевой ручки я закрасил резиновые подушечки, отвечающие за мультимедийные функции, и наложил их на планку. Вот так все просто. Осталось накернить планку по отметинам и просверлить отверстия. Дело это кропотливое: поспешишь — и планка сломана. Так что для начала я просверлил отверстия диаметром 4 мм, а потом уже перешел на 9-мм сверло. В данном случае лучше использовать ручную дрель, поскольку управлять усилием на электрической дрели сложно.

Но с планкой мы еще не расстаемся, в ней предстояло просверлить глухие отверстия для пяти светодиодов — одного светодиода хватит, чтобы подсветить две кнопки. Все, планка почти готова, осталось только придать ей матовость наждачной бумагой, чтобы свет был рассеянным.

Проделать отверстия под будущие кнопки в самой клавиатуре проще: я установил планку на законное место и отметил места для будущих отверстий с помощью шила. Отметки как следует накернил и взялся за сверло. Не следует сразу использовать сверло большого диаметра — можно выломать кусок пластмассы. Для начала я воспользовался сверлом меньшего диаметра, лишь потом перешел на сверло большего диаметра. Отверстия в клавиатуре должны быть чуть больше, чем в планке. Это сделано для того, чтобы свет разливался вокруг будущих кнопок.

Мы раскроем потенциал Genius KB-10X V2 на все 100%!

Вот так незатейливо выглядит клавиатура в разобранном виде.

Внимание, конкурс!

Если вы не равнодушны к моддингу, любите экспериментировать или просто хотите получить один призов от компании **Floston** (***www.floston.ru***), примите участие в нашем конкурсе! Сделайте моддинг своей клавиатуры максимально интересным, необычным и красивым, а если вам еще удастся расширить каким-либо образом возможности клавиатуры, то пеняйте на себя — победа вам обеспечена.

Приз за первое место — прозрачный акриловый корпус и блок питания с модульным подключением кабелей. Вице чемпион также получит блок питания и парочку радиаторов для оперативной памяти. Что же до почетного третьего места, то здесь мы можем предложить внешний бокс для жесткого диска и небольшую прозрачную мышь с яркой подсветкой.

Условия конкурса: пришлите фотографии клавиатуры, подвергнутой моддингу, так же не забудьте добавить пару фото этапов моддинга. Не экономьте на качестве и размерах картинок. Итоги конкурса смотрите в сентябрьском номере журнала. Присылайте ваши творения на электронный адрес ***floston@igromania.ru***, либо на адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания» с пометкой «Конкурс по моддингу клавиатуры»**.

Кнопка за кнопкой

Займемся теперь изготовлением кнопок. Очередной сюрприз — я сделал их из гелиевых ручек! На 11 кнопок ушло два корпуса. Сначала я планировал использовать кнопки от геймпадов игровой приставки. Но проблема в том, что они подписаны (X, Y, Z) и у них оказалась разная высота. Так что пришлось от этого отказаться.

Сначала надо отпилить лобзиком заднюю резьбовую часть с двумя кольцами, затем место спила обработать напильником. Далее берем квадратный кусочек 1-мм оргстекла, что чуть больше диаметра ручки, наносим клей на обработанный конец ручки и аккуратно приклеиваем. Где брать 1-мм оргстекло, надеюсь, объяснять не нужно — оно у вас всегда под рукой. Достаточно принести в жертву одну коробочку для диска.

После засыхания клея предстоит придать новую форму приклеенному квадратному кусочку оргстекла — довести его до круглой формы с помощью напильника. Затем отрезать полуфабрикат длиной 1 см от самой ручки, обработать напильником торец отрезанной части и приклеить к нему круглый кусочек оргстекла чуть большего диаметра. Вот и получилась прозрачная кнопочка.

Таким же способом я сделал остальные 10 кнопок. Можно еще покрасить их изнутри флуоресцентной краской, а затем подсветить ультрафиолетовыми светодиодами — получилось бы красиво. Увы, под рукой ничего подобного не было, поэтому я покрасил их изнутри обычной краской.

Разобравшись с мультимедийными кнопками, я решил заменить и клавишу перехода в спящий режим (Sleep). Сделать ее было просто — взял кусочек 3-мм оргстекла и разметил на нем два круга. Один диаметром 12 мм, другой 14 мм. В последнем пропилил надфилем выемки так, как это сделано в оригинальной кнопке. Они нужны для удержания кнопки в клавиатуре. Затем кругляшки склеил и установил в законное место.

Эти кнопки были сделаны из обычных гелевых ручек!

После всех работ клавиатура приобрела хищный вид и яркую раскраску.

Шик и комфорт

С клавиатурой поставляется замечательная вещь — подставка для запястий. Нужна она для более комфортного расположения рук при наборе текста. Только есть одно «но» — сделана подставка из пластика, а это не самый лучший материал. Здесь мне и пригодилась ткань. Подойдет любая, главное, чтобы была приятна на ощупь. Стоит понимать, что рисунок на ткани будет определять и расцветку клавиатуры.

Я взял ткань с рисунком тигриной шкуры. Предварительно подставку нужно обклеить двусторонним скотчем. Брать за основу клей не рекомендую, так как он пропитает ткань и в будущем заменить ее будет невозможно.

Теперь аккуратно, немного с натягом, приклеиваем ткань к подставке. Важно не забыть про припуски по краям. Затем необходимо закрепить их клеем с обратной стороны подставки. Вот и все — подставка готова.

Все цвета радуги

Собственно, с этого момента начинается сам моддинг. Начнем с покраски. Здесь все как обычно. Сначала обрабатываем окрашиваемую поверхность клавиатуры наждачной бумагой, нарезаем квадратики из скотча и заклеиваем ими отверстия от кнопок, чтобы краска не попала. Следующим шагом станет грунтование (для выравнивания поверхности). После этого можно приступить к покраске (я использовал серебряную краску). Двух-трех слоев вполне достаточно.

Теперь на клавиатуре надо продолжить рисунок, который начался еще на подставке для запястий. Напомню, что у меня подставка обклеена тканью с рисунком тигриной шкуры. Надо перенести этот рисунок и на клавиатуру. Для этого нужно вырезать из скотча полоски, как на ткани, и приклеить их к клавиатуре. Так получился некий трафарет. И, конечно, необходимо заклеить участки клавиатуры, находящиеся под кнопками. Можно приступать к покраске другим цветом. В моем случае это зеленый. Красил неравномерно — так, чтобы правая часть клавиатуры была более светлой.

Завершающими этапами стали нанесение лака и сушка. Нижнюю крышку клавиатуры я не красил. Все равно ее не видно. После сушки нужно отклеить весь скотч. Покраска окончена!

Без подсветки невозможен ни один мод. Это аксиома. На клавиатуру ушло 15 желтых светодиодов и 6 красных. Первыми были подсвечены основные клавиши. Красные светодиоды я использовал для подсветки мультимедийных кнопок. Заодно для соблюдения стиля я заменил зеленые светодиоды Num Lock, Caps Lock и Scroll Lock на желтые. Соединение светиков последовательно-параллельное. То есть каждые два последовательно соединенных диода соединял параллельно с другой парой. Так как число светодиодов большое, резисторы не понадобились. Вся цепь была запитана от напряжения 5 вольт. Я взял его от платы контроллера клавиатуры (в моем случае черный (-) и красный (+) провода).

Для светодиодов были просверлены отверстия. Это желательно сделать до покраски, так как есть шанс содрать краску. Светодиод, освещающий кнопку перехода в спящий режим, расположен напротив этой кнопки и ничем не закреплен. Но его следует прихватить хотя бы клеем. Также в нижнюю крышку клавиатуры был вмонтирован небольшой выключатель, предназначенный для включения/выключения подсветки. Я специально не стал использовать светодиоды большой яркости, поскольку они бы слепили глаза и отвлекали.

Финишная прямая

Заключительный этап мода — сборка. Сначала надо вернуть все кнопки на свои места. Надеюсь, что вы записали месторасположение всех клавиш. Если нет, придется мучительно вспоминать их местоположение. Или же можно взять на время клавиатуру у соседа. Затем устанавливаем на место планку со светодиодами и фиксируем ее несколькими капельками клея. Это же необходимо сделать со всеми светодиодами. Важно не забыть проверить всю электрическую цепь на короткие замыкания. Если этого не сделать, есть вероятность спалить PS/2-порт или контроллер клавиатуры. Затем устанавливаем мультимедийные кнопки на свои места, плату контроллера и пленки с графитовыми дорожками. Все это сверху закрываем крышкой и закручиваем болтиками. Готово. Первое включение — волнительный момент. Все или заработает, или нет. Заработало!

Что ж, компания Genius сделала отличный подарок любителям моддинга в лице KB-10X V2. Сначала я думал, что это отбраковка от KB-12m и не все мультимедийные клавиши будут работать. Но нет, все прошло удачно.

В принципе, мод не слишком сложный и затратный. Зато получилась очень интересная клавиатура.

Софт для клавиатуры

Multimedia Keyboard 7.2

Разработчик: WayTech Development, Inc.

Multimedia Keyboard поддерживает только клавиатуры **Genius**. Наш гибрид совместим с ней. Утилита проста, но возможностей минимум.

Center of Management Winamp 2.20

Разработчик: Denvas

Center of Management Winamp это плагин к известному плееру. Позволяет назначать горячие клавиши и вешать на них комбинации.

KeyTweak 2.2.0

Разработчик: Travis Krumsick

KeyTweak — утилита для переназначения клавиш. Если сломалась какая-то кнопка, с помощью программы можно переназначить ее на другую. Работает только в **Windows 2000** и **XP**.

MediaKey (MKey) 0.9.6.1

Разработчик: SerioSoft

MediaKey (**MKey**) поддерживает все мультимедиа клавиатуры, совместима с популярными медиаплеерами, умеет управлять громкостью, питанием, браузером и т.д.

Extra Keys Assigner 2.5

Разработчик: Дмитрий Маслов

Extra Keys Assigner очень похожа на предыдущую программу (а может, наоборот). Основные функции расположены в главном окне — все интуитивно понятно. Есть плагин Dial-Up, отвечающий за соединение с провайдером.

SlyControl 2.7.12

Разработчик: Дмитрий Васильев

SlyControl — программа для управления всем чем угодно. Количество настроек потрясает. Может эмулировать клавиатуру и мышь, есть планировщик, функция выключения компьютера.

Настройка осуществляется через скрипты. В этом и заключается минус. Программа сложна в освоении. Но если разобраться, откроется много возможностей.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

ОН ОТКРЫЛ СЕБЯ

ОН СРАЖАЛСЯ НА ВОСТОЧНОМ ФРОНТЕ

ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ USN COMPUTERS

ОН КУПИЛ КОМПЬЮТЕР СЕРИИ **USN EXTREME,** НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА AMD Athlon™ 64

ОН ПРИНЯЛ УЧАСТИЕ В КАСТИНГЕ

ОН СТАЛ ЛИЦОМ РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

Подробности на WEB: FACE.USN.RU; (495)775-8202

Информационный партнер: ИГРОМАНИЯ

КОМПЬЮТЕРЫ СЕРИИ **USN EXTREME**

На базе процесора AMD Athlon™ 64

Логотип AMD,логотип стрелка AMD, AMD Athlon и любые комбинации этих знаков являются зарегистрированными торговыми знаками компании Advanced Micro Devices, Inc

Моцарту даже не снилось

ЭРА 8-БИТНОЙ МУЗЫКИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

На дворе 2006 год. Все мы давно привыкли к трехмерной графике, ярким звуковым спецэффектам, многоканальным акустическим системам и другим прелестям современности. Но каких-то 15—20 лет назад мало кто думал, что на компьютере можно будет слушать музыку, смотреть кино, и тем более никто не ожидал реалистичного звука от игр.

Это сейчас в автосимуляторах мы слышим абсолютно реальный рев двигателей. Когда-то было все иначе. Из системного блока доносились довольно забавные звуки, которые сейчас и музыкой-то не назовешь. Сегодня мы вспомним эти времена и станем свидетелями того, как компания **Creative** постепенно и уверенно стала монополистом среди производителей звуковых карт.

Машина времени

1985 год. В моде огромные солнцезащитные очки, пышные прически и дутые куртки; молодой Билл Гейтс только-только разработал первую версию Windows; Стив Джобс ушел из основанной им же компании **Apple**. 1985 год — это эра 8-битных игровых компьютеров для дома, эпоха легендарных **Commodore**, **Atari ST** и **Amiga**. Все они использовали простенькие процессоры от **Motorola** с частотой 1—8 МГц. Многого ли можно было ожидать от этих ПК в плане звука и музыки? О прослушивании музыки на компьютере и речи не могло быть. Не было ни CD-приводов, ни объемных жестких дисков, ни полноценных звуковых карт.

Названия популярных игр того времени увековечены в памяти старшего поколения геймеров: **Donkey Kong**, **Bard's Tale**, **Ultima**. Звуковые чипы, установленные в те же Commodore и Amiga, могли воспроизводить лишь полифоническую синтезированную музыку, но даже сотовые телефоны в наше время играют лучше. Чтобы написать музыку для игры, композиторы изощрялись как могли. Особо отметились на этом поприще Роб Хаббард (Rob Hubburd) и Бен Дэглиш (Ben Daglish). В период с 1983 по 1987 год они написали музыку для множества игр, а ведь работать им приходилось с ассемблером.

IBM PC тогда оснащались лишь маленьким PC Speaker, который был способен на пищание в трех тональностях. В 1986 году компания **Covox** выпустила знаменитый **Covox Speech Thing** — примитивный 8-битный цифро-аналоговый преобразователь (DAC), подключаемый к порту принтера. Принтер подсоединялся уже через него, при этом одновременно слушать звук и печатать было невозможно. Цена Speech Thing была установлена в пределах $70, тогда как полноценные звуковые карты в то время стоили сотни и сотни долларов. Устройство Covox было очень популярно в первой половине 90-х годов. В этот период компания **Disney** предложила Covox-совместимый звуковой модуль под названием **Disney Sound Source**. Интересен он был прежде всего ценой — $14.

Разобраться с плохим звуком решила компания **Sierra**. В 1988 году она подписала контракты с двумя фирмами — **Adlib** и **Roland**. После этого они разработали звуковые карты для ПК. Шедевры **Sierra**, начиная с **King's Quest 4**, были совместимы со звуковыми картами **Roland MT-32** и **Adlib Music Synthesizer**. Это был прорыв в мире звука — игры стали полифоническими (MIDI)!

Компания Adlib привнесла в индустрию такое понятие, как FM-синтез — метод генерирования накладывающихся друг на друга звуковых волн. В идеале он позволял добиться отменного звучания. Реальность наложила свои отпечатки, в итоге Adlib Music Synthesizer стал недорогой альтернативой PC Speaker. Звучал он слишком искусственно. Мы говорим «недорогой», потому что звуковая карта от Roland стоила $530. Roland MT-32 использовал более продвинутый алгоритм (wavetable synthesis) — звучание инструмента записывалось прямо в память устройства. Записанный звук потом можно было воспроизвести в нужной тональности. Менее дорогой продукт от Adlib получил большее распространение.

Все еще популярная на тот момент Commodore следила за развитием мультимедиа-составляющей IBM PC. Видя, что FM-синтез не выдерживает конкуренции, а подход Roland слишком дорог, компания разработала свой формат под названием **Tracker**. В его основе лежит принцип, очень похожий на wavetable: в память звуковой карты копировались сэмплы. Название Tracker происходит от слова Track (или Channel — канал) — место, в котором воспроизводится один сэмпл в единицу времени. Amiga поддерживала 4 канала. Неплохо для старта.

Tracker начал повсеместно применяться в компьютерах Amiga, затем перешел и на IBM PC. Музыку, написанную для Tracker, можно было услышать в таких играх, как **Shadow of the Beast**, **Turrican 2**, **Laser Squad**, **Cannon Fodder**, **Sensible World of Soccer**. Однако тут на горизонте появилась амбициозная **Creative Labs** и своим агрессивным маркетингом перекрыла кислород всем компаниям, монополизировав рынок компьютерного звука. Но это случилось не сразу.

Формат Tracker шагал по планете с высоко поднятой головой, его даже использовали в **Deus Ex** и **Unreal**. С появлением Tracker мы впервые услышали полностью электронную музыку — **Altern-8** и **Kraftwerk**. Но вернемся в прошлое. Тогда в продаже были замечены такие звуковые карты, как

Roland MT-32 был эталоном качества звука. Creative долго не могла его превзойти.

Gravis Ultrasound получила небывалую популярность, но в итоге и ее вытеснила C reative.

ScreamTracker 1-3, **Ultimate SoundTracker**, **MasterSoundtracker**, **ProTracker**, **NoiseTracker** и, конечно же, **Gravis Ultrasound**.

Выпущенная в 1992 году канадской компанией **Advanced Gravis Computer Technology** звуковая карта Gravis Ultrasound (**GUS**) использовала метод wavetable-синтеза на основе сэмплов. Очень важным новшеством GUS стала возможность проигрывать до 32 каналов MIDI одновременно. Этого удалось достичь благодаря встроенной ROM-памяти. Ранние продукты Creative не могли сравниться с GUS ни по возможностям, ни по качеству звучания. Ситуацию частично исправило появление **Sound Blaster AWE32** в 1994 году.

Creative: темные времена и небывалый подъем

Кто бы мог подумать, что крупнейший на сегодняшний день производитель звуковых карт и акустики в свое время буквально мошенничал, пробивая себе дорогу. Первая звуковая карта от Creative появилась в 1987 году и получила название **Creative Music System** (C/MS). Она была основана на двух чипах **Philips**, которые вместе обеспечивали воспроизведение до 12 странных звуков в режиме стерео. Интересно, что в течение нескольких лет Creative в своих продуктах использовала чипы, снятые с производства другими компаниями. Сверху наклеивалась белая бумага с новой маркировкой, например **CMS-301**, а имя настоящего производителя стиралось из истории. Каким образом им удалось избежать судебных процессов? Загадка.

В 1988 году Creative переименовала CM/S в **GameBlaster**, но это дело не меняло. Чип по всем параметрам проигрывал продукции Adlib, так что смена названия не помогла, и его сняли с производства. Следующим шагом компании стал выпуск первого **Sound Blaster**. Он использовал тот же самый чип, что и Adlib Music Synthesizer — **Yamaha YM3812**. В итоге карта была полностью совместима со всеми играми, выпущенными под Adlib. Но Sound Blaster не был полной копией существующих звуковых карт. Чтобы выделить свой продукт, специалисты Creative установили на него DSP.

В наше время аббревиатура DSP расшифровывается как **Digital Signal Processor**. В 1988 году это был **Digital Sound Processor**. Им стал чип **Intel MCS-51**, способный воспроизводить звуки с частотой до 23 кГц (качество радиоэфира) и записывать их с частотой до 12 кГц (качество чуть выше телефонной связи). Но толку от этого новшества было мало, из-за отсутствия фильтров карта производила «грязный» звук с металлическими оттенками. DSP остался невостребованным. Удивительно, но цена на Sound Blaster была установлена на том же уровне, что и на Adlib. В итоге пользователи стали покупать карты с логотипом Creative.

Благодаря агрессивной ценовой политике и маркетингу компания быстро захватила рынок звуковых плат. С Adlib было покончено. Формат Tracker стал все чаще и чаще подвергаться критике из-за... несовместимости с Sound Blaster. Вот что значит грамотное продвижение продукта.

Чуть позже, в 1991 году, Creative представила **Sound Blaster Pro**. Это была эволюционная модель: появилась возможность вывода стереозвука. Но карта осталась 8-битной.

16-битная эра, или смерть FM-синтеза

Время шло. Людей перестали устраивать звуки FM-синтеза. Во многом этому поспособствовало появление CD-приводов и, в частности, CD Audio. CD Audio принес в мир 16-битный звук и частоту дискретизации 44,1 кГц. Революционный стандарт произвел фурор. С этого момента началась эра 16-битного звука. Производителям звуковых карт пришлось реагировать. Точнее говоря, действовать пришлось Creative.

1992 год ознаменовался появлением **Sound Blaster 16**. Самым весомым преимуществом стала возможность работать с вожделенными 16-битными сэмплами. Но и тут не обошлось без хитростей, реально карта поддерживала лишь 12-битные сэмплы. Маркетинг и здесь наследил. Для сохранения совместимости со старыми играми FM-синтезатор оставили. На плате появилось дополнительное гнездо для установки дочерней платы, которая добавляла поддержку wavetable-синтеза. Правда, «счастливые» пользователи, купившие **Wave Blaster,** были разочарованы — по звучанию она не могла сравниться с Roland MT-32, хоть и была выпущена намного позже. Казалось бы, ляпов было много, но пользователи были более чем довольны Sound Blaster 16. Они получили новые возможности и практически полную совместимость со старыми играми.

У FM-синтеза были свои преимущества. Помимо маленького размера файла с мелодией, синтезатор-обработчик почти не загружал центральный процессор. Процессоры к 1992 году добрались лишь до частоты 50 МГц — и то только самые мощные из них. В основном это были 20—33 МГц модели. Что и говорить о 7-мегагерцовых «малышах» в Amiga. Доходило до того, что пользователь не мог ничего делать во время прослушивания музыки с CD-ROM, тогда как FM-синтез загружал исключительно звуковую карту! Но даже эти преимущества не спасли сгенерированные компьютером звуки. Одной из последних игр с такой музыкой стал **DOOM** от **id Software**, вышедший в 1993 году.

В 1992—1993 годах Creative продавала мультимедиа-комплекты с лозунгами *«Сделай из своего компьютера мультимедийную машину!»*. За $800 желающие могли приобрести CD-ROM производства **Matsushita** (сейчас **Panasonic**), звуковую карту Creative Sound Blaster 16 и наслаждаться звуком.

В названии Sound Blaster 16 хоть и была цифра 16, но она не означала поддержку 16-битного звука.

Прогресс не стоит на месте

Следующая звуковая карта Creative появилась в 1994 году и стала, наверное, самым большим прорывом в истории компании на тот момент. Sound Blaster AWE32, несмотря на число 32 в названии, оставался 16-битным. Внешний вид AWE32 повергнет в ужас современного пользователя — полноразмерная 36-сантиметровая карта для слота ISA выглядит устрашающе. Разработчикам пришлось сделать ее такой большой для того, чтобы уместить все необходимые блоки. Еще бы, тогда производители не могли выпускать многозадачные, сложные чипы. AWE32 можно условно разделить на две секции — блок со звуковым кодеком Creative и опциональным DSP плюс блок с wavetable-синтезатором. Специалисты компании решили интегрировать Wave Blaster сразу на плату, вместо того чтобы продавать его отдельно. Такие карты получили приставку AWE (Advanced WaveEffects). На этот раз пользователи были удовлетворены качеством MIDI, которое обеспечивала новинка. Инженеры Creative даже научили процессор **EMU8011** накладывать разнообразные эффекты среды на воспроизводимый звук.

Одной из ключевых возможностей AWE32 стала технология **SoundFonts**. Отныне пользователи могли создавать свои звуки и использовать их в качестве MIDI-синтезированных сэмплов. В комплекте поставки шли специальные программы, которые облегчали их создание. При желании можно было расширить память звуковой карты до 28 Мбайт. Для этого были предусмотрены слоты SIMM. В остальном AWE32 мало чем отличался от Sound Blaster 16.

Многие подвергли критике за низкий коэффициент сигнал/шум (Signal-to-Noise Ratio) — на аналоговом выходе появлялись трески и хрипы. Результатом работы над ошибками стала Sound Blaster AWE64 (ноябрь 1996 года). Новинка представляла собой уменьшенную в два раза AWE32 с ISA-интерфейсом. AWE64 обеспечила лучшую совместимость с играми и более высокое качество звучания. Память SIMM была заменена на собственный формат. Чтобы расширить память, приходилось заказывать дорогие модули с сайта производителя.

В те времена люди играли в **Amber**, **Bad Mojo**, **Blood Omen: Legacy of Kain**, **Civilization II** и **Duke Nukem 3D**, которые уже использовали MIDI-музыку. Времена добродушных синтезированных мелодий безвозвратно ушли, уступив место жестким сэмпловым лупам.

И это только начало

На этом заканчивается «доисторическая» эпоха звуковых карт. Эстафету приняли звуковые карты с интерфейсом PCI. На очереди новейшая история Creative. ■

Sound Blaster AWE64 — это лишь работа над ошибками, допущенными в AWE32.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

BenQ FP93V

BenQ FP93V — отличный пример торжества стиля над технологией. 19-дюймовый ЖК-монитор радует глаз не только качеством картинки на экране, но и бесподобным белым корпусом. Элегантная подставка необычной формы позволяет наклонять дисплей в пределах от 5 до 20 градусов, однако поворачивать экран и регулировать его положение по высоте нельзя. Очень жаль, ведь слабым местом матрицы TN+Film является врожденная скромность углов обзора. Кроме того, есть небольшие проблемы с уровнем контрастности и равномерностью подсветки — в темных коридорах **DOOM III** видны «просветы» по углам дисплея. Зато благодаря высокой скорости реакции пикселя матрица не грешит остаточным изображением в динамичных играх и обеспечивает плавную прокрутку текста при работе в текстовых редакторах.

Кнопки управления монитором хорошо замаскированы — таятся за левой боковой стенкой. На лицевой стороне нет никаких подсказок о функциях, а все кнопки одинаковы и расположены через равное расстояние. Поначалу приходится «заглядывать за угол», чтобы отрегулировать яркость или настроить цветовую температуру, пока не освоишься.

Меню русифицировано и наполнено самыми необходимыми настройками. Источник сигнала — DVI или D-Sub — определяется автоматически.

В целом монитор неплохой. Картинка радует сочностью красок, но недостаточно широкие углы обзора кого-то могут отпугнуть. Впрочем, этот недостаток BenQ искупает приятной ценой.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 19 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 8 мс ● **Яркость:** 270 кд/м2 ● **Контрастность:** 550:1 ● **Шаг пикселя:** 0,294 мм ● **Углы обзора:** 135/140 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Интерфейсы:** D-Sub, DVI ● **Энергопотребление:** 40 Вт в рабочем режиме ● **Размеры:** 420x484x267 мм ● **Вес:** 5,8 кг

Что?	ЖК-монитор с диагональю 19 дюймов
Почему?	здорово выглядит и неплохо показывает
Сколько?	*$375*
Где?	*www.dostavka.ru*

ABIT NV8

После появления и распространения платформы Socket 939 старый разъем Socket 754 отошел на второй план и занял нишу бюджетных решений. Между тем некоторые материнские платы под эту платформу отлично подходят для построения недорогого, но достаточно мощного игрового компьютера. Вот, например, рассмотрим **ABIT NV8**.

Эта модель построена на системном чипе **nForce4-4X**. Оснащена, как вы уже догадались, разъемом Socket 754 и современным графическим слотом PCI Express x16, так что не придется отказываться от современных видеокарт в пользу устаревших AGP-аналогов. У NV8 в наличии четыре разъема **Serial ATA** и поддержка RAID-массивов уровня 0, 1, 0+1 (можно объединять PATA- и SATA-винчестеры). Для охлаждения системного чипа используется кулер с медным основанием. С охлаждением он справляется отлично, расплата за это — относительно высокий уровень шума.

Теперь о разгоне. Самой важной характеристикой системной платы при разгоне бюджетных процессоров **AMD** является максимальный разгон по шине. NV8 стабильно работает при повышении частоты шины вплоть до 360 МГц. Кроме того, плата предлагает широкий диапазон изменений напряжения процессора, чипа и памяти. Эти возможности позволят выжать все соки из процессора и платы.

В коробочке с материнской платой лежит диск с программами **ABIT EQ** и **ABIT FlashMenu**. Первая умеет скачивать и прошивать BIOS прямо в ОС **Windows**, а вторая отображает температуру процессора, чипсета и температуру воздуха на поверхности платы, скорость вращения вентиляторов и напряжение на основных компонентах системы.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Athlon 64/Sempron под Socket 754 ● **Чипсет:** NVIDIA nForce4-4X ● **Системная шина:** 200 МГц ● **Оперативная память:** 2 разъема DDR400 (до 2 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** Gigabit Ethernet ● **Аудио:** восьмиканальный аудиокодек Realtek ALC850 ● **Разъемы:** PCI Express x16, 3 PCI Express x1, 3 PCI, 4 Serial ATA, 2 IDE, 10 USB 2.0, SPDIF, RJ-45, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под Socket 754
Почему?	хороший разгонный потенциал и низкая цена
Сколько?	*$80*
Где?	*www.ultracomp.ru*

Palit GeForce 7600 GT Sonic

Видеокарты на базе графического процессора **GeForce 7600 GT** могут работать с пассивными системами охлаждения на штатных частотах и в большинстве случаев хорошо «гонятся». **Palit GeForce 7600 GT Sonic** не исключение. Ядро и память этой видеокарты работают на скорости 575 МГц и 1500 МГц против стандартных 560/1400 МГц. Неплохой прирост. Карточка работает стабильно и не перегревается — все благодаря использованию активной системы охлаждения. И еще: GeForce 7600 GT Sonic оснащена 1,2 нс памятью типа GDDR3, так что ее без проблем можно разогнать до 1600—1700 МГц.

В коробочке с видеокартой лежат: набор кабелей, руководство пользователя, диск с драйверами и **PowerDVD 5**, а также простенькая игра **Conflict: Global Storm**.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce 7600 GT ● **Количество конвейеров:** 12 пиксельных и 5 вершинных ● **Видеопамять:** 256 Мбайт, GDDR3 (время выборки — 1,2 нс) ● **Шина памяти:** 128-бит ● **Пропускная способность памяти:** 22,4 Гбайт/с ● **Максимальное разрешение:** 2560x1600 ● **Интерфейсы:** DVI, VGA, TV-Out ● **Тактовая частота ядра:** 575 МГц ● **Рабочая частота памяти:** 1500 МГц ● **Интерфейс:** PCI Express x16

Что?	видеокарта
Почему?	недорого, высокий разгонный потенциал
Сколько?	*$240*
Где?	*www.palit.com.tw/ru*

ATI CrossFire™ Технология реализованная на платформе Intel 915!

775i915P-SATA2

LGA 775 для процессоров Intel Pentium 4 / Celeron D
На базе чипсета 915P

- Поддержка технологии ATI CrossFire TM
- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Двухканальная память DDRII533 x 4 DIMM и двухканальная память DDR400 x 2 DIMM (DDRII и DDR поддерживаются по отдельности)
- Гнездо PCI Express x16, гнездо PCI Express x1
- Дополнительное гнездо ASRock A.G.I. Express для установки второй VGA-карты PCI Express x16 или других интерфейсных карт PCI Express x4, x2, x1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с, 1 порт ATA100 ID
- 1 x разъем Serial ATAII 3,0 Гбит/с, контроллер JMicron JMB 360 (интерфейс PCIE x1), поддержка функции горячего подключения

Двухканальная память DDRIIx4 и DDR400x2!

* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления.
* Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний.
* Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.

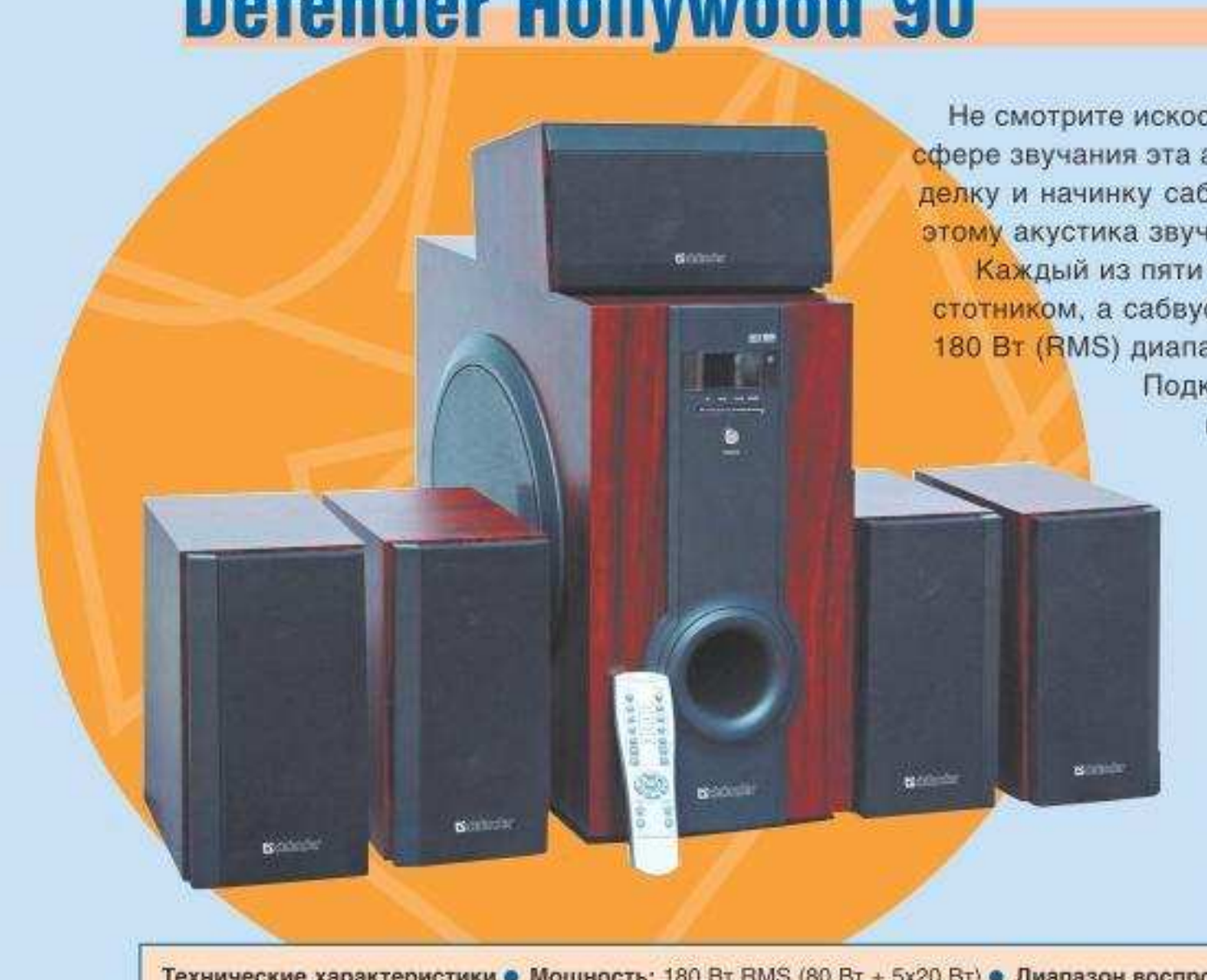
Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru

Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru

Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru

Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomp.ru

Defender Hollywood 90



Не смотрите искоса на невысокую стоимость **Defender Hollywood 90**. По атмосфере звучания эта акустическая система не уступает своим конкурентам. На отделку и начинку сабвуфера и сателлитов производитель не пожалел денег, поэтому акустика звучит достойно, воссоздавая нужную атмосферу.

Каждый из пяти сателлитов оснащен 25-мм «пищалкой» и 102-мм среднечастотником, а сабвуфер — 203-мм низкочастотным динамиком. При мощности в 180 Вт (RMS) диапазон воспроизводимых частот составляет 40—20000 Гц.

Подключить акустику можно к звуковой карте компьютера, DVD-плееру, видеомагнитофону или телевизору. Дополнительным преимуществом системы является дисплей на передней панели сабвуфера. Дисплей отображает текущий режим работы, уровень громкости всей системы и каждого из каналов в отдельности.

В комплекте — удобный пульт дистанционного управления с 23 кнопками и необходимый набор кабелей. Все просто и интуитивно понятно.

Что?	акустическая система 5.1
Почему?	недорого стоит и здорово звучит
Сколько?	***$145***
Где?	***www.defender.ru***

Технические характеристики ● **Мощность:** 180 Вт RMS (80 Вт + 5x20 Вт) ● **Диапазон воспроизводимых частот:** 40—20000 Гц ● **Динамики сателлитов:** 25-мм «пищалка» + 102-мм среднечастотник ● **Сабвуфер:** 203-мм низкочастотный динамик ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Материал корпуса:** MDF ● **Размеры:** Сабвуфер: 414x414x220 мм, Фронт и тыл: 128x238x150 мм, Центр: 170x130x240 мм ● **Вес:** 26,2 кг (в коробке)

Razer ProlSolution Pro V1.6

Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора:** 1600 dpi ● **Канал передачи данных:** 16 бит ● **Количество кнопок:** 7 штук ● **Интерфейс:** USB ● **Длина провода:** 210 мм ● **Размеры:** 64x128x39 мм

С помощью **Razer ProlSolution Pro V1.6** американская компания **Razer** — признанный мастер по геймерским мышкам — намерена покорить сердца не только любителей игр, но и пользователей **Photoshop**, **Illustrator**, **CorelDraw** и других профессиональных приложений. На первый взгляд эта мышь кажется простой. Форма манипулятора вполне традиционная, от «классических» моделей отличается, кажется, только лишь прорезиненными кнопками с углублениями для пальцев, нескользящим ободком по периметру корпуса и мягким колесиком, подсвечиваемым голубоватым светом.

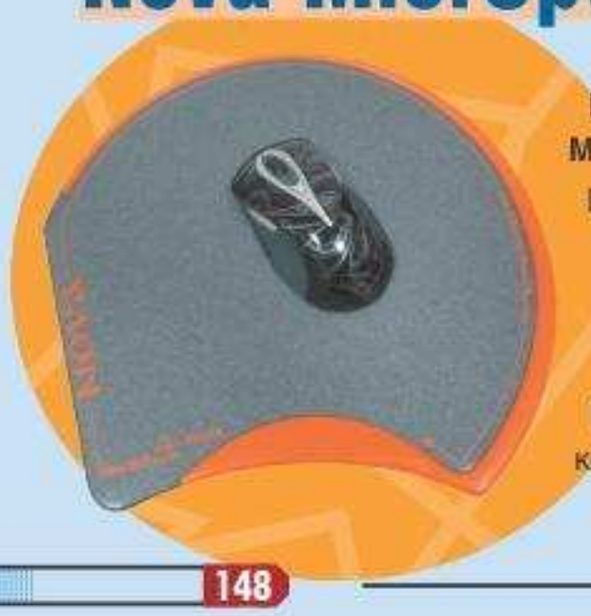
Благодаря симметричному корпусу мышь лежит как влитая и в правой, и в левой руке. Оптический сенсор на 1600 dpi обеспечивает высокую точность позиционирования. Три тефлоновые ножки призваны улучшить скольжение по поверхности.

Программное обеспечение **Razer Control Panel** позволяет изменять назначение любой из 7 кнопок, за исключением двух основных. Помимо стандартных действий, на клавиши можно «вешать» различные сочетания кнопок клавиатуры, комбинации из нескольких действий, макрокоманды и даже определенный текст (при каждом нажатии на кнопку в текстовый документ или окно локального чата будет вываливаться нужная фраза). Помимо прочего, можно менять разрешение сенсора прямо во время игры, определять скорость двойного щелчка и настраивать чувствительность курсора раздельно по вертикали и горизонтали.

Производители рекомендуют использовать с ProlSolution Pro V1.6 фирменный коврик. «Подстилка» размером 265x330 мм изготовлена из анодированного алюминия. Для катания пригодны обе стороны: одна, шероховатая, обеспечивает наибольшую точность, другая, более гладкая, — максимальную скорость.

Что?	оптическая мышь
Почему?	Mac-дизайн и высокая точность
Сколько?	***$65***
Где?	***www.razerpro.ru***

Nova MicrOptic Killer



Подстилка нужна как для шариковой, так и для оптической мышки. Но коврик коврику рознь. **Nova MicrOptic Killer** — хороший вариант для любителей побегать и пострелять. Он предназначен для скоростного «вождения» оптической мышкой с высокой чувствительностью. Мышь на нем четко фиксируется, что обеспечивает максимальную точность. Разработчикам из компании Nova удалось добиться этого за счет использования системы микрозеркал с разным углом отражения (технология **Micropoint**). По периметру MicrOptic Killer очерчен невысокой рамкой — граница чувствуется четко. Размеры — 300x400 мм.

Что?	коврик для мыши
Почему?	удваивает количество хедшотов
Сколько?	***$30***
Где?	***www.ergodata.ru***

СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

Ужасный ГРАНАТОМЁТ
Страшные кадры с занятия по правилам обращения с гранатомётом.
8310969

Dance-Мент-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает! Чумовой танец в исполнении милиционера Ромы! Давай, Рома!
8310799

Ну, дура-дурой!
Беспрецедентное супершоу. Участвуют: глупая и злая морда, а также хитрая лапа.
8311305

Взрыв дома
Наверное не каждому удаётся присутствовать при взрыве большого многоэтажного дома.
8310976

ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**
Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.

ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

они живые и шевелятся

Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**

Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

Отправь SMS с кодом на номер **8889**

			Nokia Samsung	Siemens	EMS	МОНОФОНИЯ ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ	НА НОМЕР 8887 MP3 MMF AMR
0:56	All My Life NEW	Mustafa Sandal	8355248	8355250	8355249	8355245	8314250
0:46	Axel-F HIT	made famous by Crazy Frog	8332618	8332619	8332617	8332596	8313216
0:45	Every Single Day NEW	Benassi Bros. feat. Dhany	8355271	8355273	8355272	8355269	8314260
0:49	Kylie NEW	Akcent	8355265	8355264	8355266	8355261	8314252
1:16	Popcorn HIT	made famous by Crazy Frog	8350372	8350374	8350373	8350369	8313219
1:09	Бал у Сатаны	из т/с "Мастер и Маргарита"	8352599	8352598	8352600	8352595	8314020
1:09	Бук. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	8348858	8348857	8348859	8348854	8313423
0:45	Владимирский централ	М.Круг	8315744	8315745	8315743	8315864	8310107
0:54	Возле дома твоего NEW	Серёга	8352702	8352701	8352703	8352698	8314068
0:55	Восточная сказка	Arash и Блестящие	8344559	8344561	8344560	8344556	8312471
1:11	Даже если ты уйдешь... NEW	Сергей Лазарев	8352629	8352628	8352630	8352624	8314023
1:02	Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	8338881	8338880	8338877	8338863	8311801
0:55	Как твои дела?	Ю. Савичева	8346892	8346881	8346883	8346879	8313076
0:43	Кораблики	Подъём feat Карина М.	8339420	8339422	8339421	8339418	8312098
0:32	Красавица	Фактор - 2	8338166	8338168	8338167	8338164	8311340
1:04	Маленькое счастье	Куба	8350635	8350634	8350636	8350631	8313746
0:38	Медляк HIT	Mr. Credo	8344062	8344064	8344063	8344059	8312385
1:10	Новости прошлой недели NEW	Nikel	8353372	8353371	8353373	8353369	8314076
0:50	Ну наконец-то NEW	Москва	8353388	8353387	8353389	8353383	8314038
0:53	Останусь HIT	Город 312	8351211	8351210	8351212	8351207	8313819
0:49	Плачь и смотри NEW	Непара	8355257	8355256	8355258	8355254	8314244
0:34	Ресницы	Братья Грим	8331953	8331954	8331952	8331949	8310372
1:06	Рома, извини	Звери	8344719	8344718	8344720	8344715	8312549
0:56	Снег NEW	Алсу	8353463	8353462	8353464	8353459	8314054
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs Apocalipsa	8335299	8335300	8335298	8335327	8310951
1:58	Тема из к/ф "Сволочи" HIT	Легалайз	8352637	8352636	8352638	8352633	8314029
0:51	Трали-вали NEW	Верка Сердючка	8354985	8354987	8354989	8354985	8314198
0:53	Ты далеко	Н. Басков и Т. Повалий	8351225	8351227	8351226	8351223	8313824
0:57	Убей меня нежно	A Sorfie	8352668	8352667	8352669	8352664	8314036
0:56	Целуй меня NEW	Revolvers	8354123	8354122	8354124	8354119	8314188
1:14	Чёрные глаза HIT	A. Myrg и A. Trebay	8315987	8315988	8315988	8316119	8310062
0:48	Чёрные глаза	A. Myrg vs Crazy Frog	8346670	8346672	8346671	8346667	8313037
0:35	Чёрный Бумер	Серёга	8315078	8315079	8315077	8315081	8310067
1:07	Чудная долина NEW	Mr. Credo	8354413	8354412	8354414	8354409	8314196
0:35	Юность в сапогах	из к/ф "Солдаты"	8328540	8328541	8328539	8328545	8311309

Заказать мелодию очень просто!

Отправь SMS с кодом МОНО- или ПОЛИФОНИЧЕСКОЙ мелодии на номер: **8881**
Для заказа MP3, AMR - и MMF-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

			Nokia Samsung	Siemens	EMS	МОНОФОНИЯ ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ	MP3 AMR MMF
0:26	Boro Boro	Arash	8324543	8324544	8324542	8324553	8310978
0:42	Freestyler	Bomfunk MC's	8315870	8315871	8315869	8315860	8310095
1:00	А может, это сон?	Uma2rmaH	8350249	8350251	8350250	8350246	8313559
0:44	Джа. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	8348579	8348578	8348580	8348561	8313403
0:34	Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью"	Серёга	8325255	8325256	8325254	8325258	8310216
0:40	Муха NEW	из к/ф "Бумер-2"	8353621	8353620	8353622	8353617	8314058
0:57	Не случайно NEW	Олег Чубыкин	8353396	8353395	8353397	8353392	8314044
0:48	Обрыв NEW	из к/ф "Бумер-2"	8353629	8353628	8353630	8353625	8314062
0:53	Осень NEW	из к/ф "Бумер-2"	8353637	8353636	8353638	8353633	8314078
0:49	Под запретом NEW	Non Stop	8353455	8353454	8353456	8353451	8314052
0:39	Ты далеко	Uma2rmaH	8342150	8342152	8342151	8335329	8313778

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник
Только у нас!
Отправь код мелодии на номер **8887**

5:00	32-ое	Только они ех-дурные мнения	8312149
3:43	All My Life	Mustafa Sandal	8314251
3:40	Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	8314261
4:06	Kylie	Akcent	8314255
3:59	Возле дома твоего	Серёга	8314069
3:24	Восточная сказка	Arash и Блестящие	8313562
3:25	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	8314026
2:54	Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	8312365
3:20	Как твои дела?	Ю.Савичева	8313079
3:42	Кинг Ринг	Серёга	8312765
3:23	Красавица	Фактор 2	8312303
3:51	Маленькое счастье	Куба	8313749
3:25	Медляк	Mr. Credo	8313574
3:37	Между мною и тобой	Елена Терлеева	8314073
4:11	Мечта	Smash!!	8312307
2:57	Ресницы	Братья Грим	8312764
4:15	Останусь	Город 312	8314451
3:43	Целуй меня	Revolvers	8314189
3:29	Чёрные глаза	Айдамир Myrg vs. Crazy Frog	8313428
4:05	Черный бумер	Серёга	8312766
5:23	Чудная долина	Mr. Credo	8314197

SALE! ВПЕРВЫЕ!

40 ЯРКИХ КАРТИНОК по цене одной!
Отправь SMS-кой слово: **ZAJ** на номер - **8882**

ПРИКОЛЬНЫЕ ЗВОНКИ ОТ МИШИ ГАЛУСТЯНА

ОТПРАВЬ КОД ЗВОНКА НА НОМЕР **8887**

Ахтунг! Трубка хохшвайне...	8313731
Держи записку!	8313674
Доброе утро, хозяин!	8313638
Дорогая, возьми трубочку, это Мишаня звонит	8313701
Значит так, если не возьмешь трубку...	8313722
Моё почтение! Вам сообщение!	8313677
Тебе звонит твоя девчонка!..	8313728
Телефон говорит с тобой, лось	8313713
Шеф, алле, это я, мобильник!	8313710
Эй! Звонит кто-то, жми зеленую кнопку!!!	8313695

MMF&MP3-ЗВОНКИ

Отправь SMS с кодом AMR-, MMF- или MP3-звонка на номер: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	8310227
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	8310241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого пария	8310236
Опять звонит какой-то гад!	А. Лукашенко (пародия)	8310316
Тебе звонят, ты чё, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	Звонок парню	8311463
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Приём!	Клара и Дора	8310772
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	8311820
Звяк-звяк, бряк-бряк, звонит свояк!	Родственнички	8312829
Компромат-сервис	Прикольный звонок	8313354
Любимая, все без тебя постыло....	Звонок от любимого	8312744
Малыш, подними трубку.	Звонок от любимого	8312720

NIKITA

Скачай одну и получи вторую бесплатно!

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8889**

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

Совместимость телефонов
Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • **Черно-белые картинки:** 101x29: Siemens; 72x28: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • **EMS-МЕЛОДИИ:** Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Vertel • **Полифония:** Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • **Монофония:** LG, Nokia, Samsung, Siemens • **Видео:** Motorola: V535, V620, V3, E398, MPX200; Nokia: 6230, 7610, 7260, 6670, 6260, 6681, 6682, 7210, 6170; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • **АНИМАЦИЯ:** Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, Z600, T610, T700i; Motorola: V220, C650, V180, C156, C155, V173; Sagem: myX-7, myX-5m; LG: G5310, U600, T100, T5100, F2100, C1100, B2000; Siemens: S65; Samsung: E820, P730; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT756 • **MP3:** Alcatel: OT756, OT557; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7210, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 3230; Motorola: E398, V220, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • **ВИБРОТОНЫ (полифония):** LG, Samsung, Nokia • **ТЕМЫ:** Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700, T700 • **MMF:** Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Vertel • **AMR:** Nokia: 2650, 2355, 2855, 3200, 3205, 3220, 3600, 3620, 3660, 3100, 6020, 6021, 6600, 6650, 6651, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7650, N-Gage QD

Служба поддержки: (495) 135-97-77 (9⁰⁰–21⁰⁰ по будням); e-mail: support@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, AMR-, MMF- или MP3-звонка необходимо подключить WAP / GPRS или Internet - GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Сообщение действительно в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,99$; на номер 8887 - 2$ (МТС - 1,9$); на номер 8882 - 3$; на номер 8889 - 1,5$

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора.

* Скачав полифонию, AMR, MP3, MMF, обязательно тем звонком вы получаете коды мелодии в подарок.

Хронометраж только для полифонии, полных версий песен.

Copyright: © 2008 Nikita. © Sony Music Entertainment (RUS). © BMG Russia © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Первое Музыкальное издательство, © ООО «Мелистрим Продакшн» 2006, © ООО «Шпурок», © Мегаполис, © EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © TOBIAS. © MonLeap. © Д-дрор. ©Славы-шоу. Олигон Волков. ©ООО «Инновационная компания - ИДЕЯ». Все права защищены. Упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Panasonic VDR-D300

По старинке снимаете кино на пленку и не замечаете цифровой революции, что идет уже не первый год? Оставьте «пленочную» камеру в покое и обратите внимание на **Panasonic VDR-D300**. Эта модель пишет видео прямо на 8-см DVD-диск, сжимая сигнал в MPEG-2 на лету — можно зафиксировать на видео понравившиеся моменты и сразу просмотреть результаты съемки на компьютере или портативном DVD-плеере. В качестве альтернативы оптическим носителям можно использовать карты памяти Secure Digital.

Камера оснащена тремя ПЗС-матрицами, что обеспечивает высокое качество съемки даже при плохой освещенности. Правда, из-за невысокого разрешения этих самых матриц видеоролики хорошо смотрятся только на экране средних размеров. То же самое касается и фотографий — 0,8-мегапиксельные снимки мало кого впечатлят. Впрочем, нельзя требовать от видеокамеры высококачественных фотографий с высоким разрешением — для этого есть фотоаппараты.

Камера оснащена экраном с диагональю 2,7 дюйма и цветным видоискателем. Пользовательский интерфейс прост и понятен — смысл каждого из пунктов меню легко угадывается и без названия.

Максимальное оптическое увеличение составляет всего 10x. При среднем качестве записи одного DVD-диска хватает на полчаса. И еще — видео в условиях низкой освещенности выглядит приятно, но тем не менее внешняя подсветка этой камере не помешала бы.

В комплект поставки **VDR-D300** входят беспроводной пульт дистанционного управления, плечевой ремень, USB-шнур и набор программ.

Технические характеристики
Сенсор: три 1/6-дюймовые CCD-матрицы с разрешением 0,8 млн пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,7 дюйма (123000 пикселей)
Видоискатель: цветной
Поддерживаемые диски: DVD-RAM, DVD-RW, DVD-R
Карты памяти: Secure Digital
Максимальное разрешение фото: 2048x1512
Оптическое увеличение: 10x
Цифровое увеличение: 700x
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 95 минут
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 138x63x87 мм
Вес: 585 г

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	неплохая замена «пленочным» аналогам
Сколько?	***$1760***
Где?	***www.videosite.ru***

Acer N311

Как по-вашему — важно ли разрешение экрана карманного компьютера? Вряд ли кто-то обратит внимание на разнообразие функций нового КПК **Acer N311** — ими может похвастаться не один наладонник, но от большого, яркого и контрастного VGA-экрана «311-го» оторваться сложно. По качеству дисплей немного уступает только дорогим моделям вроде **Fujitsu-Siemens Pocket Loox 720** или **HP iPAQ hx4700**.

Наладонник выполнен в корпусе черного цвета с небольшими серебристыми вставками, углы аккуратно срезаны, а тоненькая пластиковая рамка между экраном и краем корпуса визуально уменьшает и без того компактный КПК. Все органы управления сосредоточены в нижней части лицевой панели. Не хватает, пожалуй, только колесика прокрутки. Почему производители решили не использовать столь важную деталь современного гаджета — непонятно.

В N311 используется процессор **Samsung** с частотой 400 МГц. Скромный такой чип. Неконвертированное видео на нем тормозит, так что придется перекодировать фильмы и клипы, прежде чем загружать их.

В аппаратной части N311 не хватает цифровой камеры, но это даже и не недостаток. Чего еще нет? Отсутствует GPS-приемник и инфракрасный порт, зато в наличии есть модули Bluetooth и Wi-Fi . При прослушивании музыки и выключенном экране аккумулятора хватит на 12 часов работы без перерыва; если читать книгу, батарея сядет часов через 10.

Вместе с Acer N311 поставляется набор кабелей, зарядное устройство, простенький матерчатый чехол и приятный на вид крэдл с разъемом для зарядки дополнительного аккумулятора.

Технические характеристики
Процессор: Samsung S3C2440 (400 МГц)
Экран: 65-тысячецветный ЖК-дисплей с диагональю 3,7 дюйма (640x480 точек)
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: Secure Digital, SDIO, MMC
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1200 мАч
Время автономной работы: до 12 часов
Время зарядки: 3 часа
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 5.0
Интерфейсы: Wi-Fi, Bluetooth, USB
Размеры: 70x110x14 мм
Вес: 135 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	стильный, компактный, не очень дорогой, но с VGA-экраном
Сколько?	***$356***
Где?	***www.megashop.ru***

BBK DV727S

Технические характеристики
Поддерживаемые оптические носители: DVD, DVD±R/RW, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, DVD-Audio, SACD, Audio CD, VCD, SVCD, WMA, MP3, JPEG, MPEG-4, DivX, XviD
Встроенные декодеры: Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, DTS
Видео ЦАП: 12 бит/108 МГц
Аудио ЦАП: 24 бит/192 кГц
Кард-ридер: Memory Stick, Memory Stick-Pro, Memory Stick Duo, Secure Digital, MultiMedia Card, Smart Media Card
Разъемы: HDMI, S-Video, SCART, компонентные разъемы, аудиовыход 5.1, цифровые коаксиальный и оптический выходы
Размеры: 237x420x39 мм
Вес: 2,3 кг

Что?	стационарный DVD-плеер
Почему?	поддерживает видео высокой четкости
Сколько?	*$150*
Где?	*www.digitalshop.ru*

BBK DV727S — самая старшая и самая дорогая модель в линейке DVD-плееров компании. Проигрыватель выполнен в тоненьком корпусе серебристого цвета с небольшим экраном и ярко-голубой подсветкой кнопок. Привычного загрузочного лотка нет — вместо него тоненькая щель с мягко откидывающейся при нажатии шторкой. На лицевой панели расположены мультиформатный считыватель карт памяти и USB-порт, так что при желании всегда можно будет посмотреть фильм с флэшки или организовать слайд-шоу.

Тыльная сторона плеера отведена под разъемы. Здесь есть все типы аналоговых видеовыходов, цифровой терминал HDMI, многоканальный выход 5.1, обычная стереопара, а также коаксиальный и оптический цифровые аудиовыходы. На левой боковой стенке расположены разъемы для подключения наушников и микрофона, ну и без функции караоке никуда!

При помощи экранного меню можно отрегулировать резкость, яркость, контрастность, насыщенность и оттенок картинки. Кроме того, можно отключить подсветку передней панели, которая может мешать во время просмотра ужастика глубокой ночью. Пульт управления большой и удобный.

Почти все это относится и к младшим моделям плееров BBK. Чем тогда DV727S отличается от них? А фишка именно в продвинутом разъеме HDMI, который позволяет добиться высокого качества изображения. Владельцы современных телевизоров смогут в полной мере насладиться картинкой с разрешением до 1080 строк в режиме чересстрочной развертки и 780 строк в режиме прогрессивного сканирования. Но и не только, этот плеер умеет воспроизводить форматы DVD-Audio, SACD!

Canon Digital IXUS 65

Очередная ультракомпактная камера из категории «навел и снял». В Соединенных Штатах она называется **SD630**, а у нас более традиционно — **Digital IXUS 65**. Камера поразительно компактная, легкая и простая в работе. Для тех, кому мыльницы уже мало, предусмотрены ручные настройки, для новичков — богатый выбор сюжетных программ.

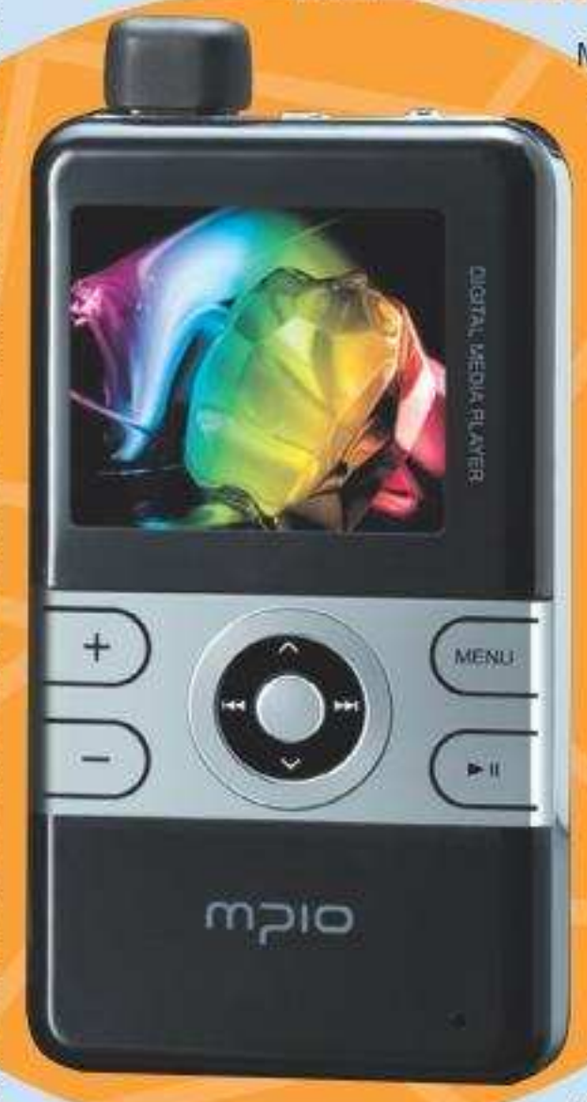
Управление камерой осуществляется при помощи сенсорного диска управления на 3-дюймовом ЖК-дисплее с 15 уровнями яркости. Их можно менять в зависимости от погоды, но учтите, что чем выше яркость, тем быстрее расходуется заряд аккумулятора. После съемки на экране одновременно отображается не только отснятый кадр, но и его увеличенная область. К сожалению, в жертву большому дисплею производители принесли оптический видоискатель — для него не осталось места.

В комплект поставки аппарата входят USB-шнур, зарядное устройство, ремешок на руку, краткое руководство пользователя и диск с набором программ. Опционально доступны аккумулятор повышенной емкости, кожаный чехол и бокс для подводной съемки на глубине до 40 метров.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38—113 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: сенсорный ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма (173000 пикселей)
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Светочувствительность: ISO 80/100/200/400/800
Диапазон выдержек: 15-1/1500 с
Максимальное разрешение фото: 2816x2112 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (до 30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI
Флэш-карты: Secure Digital
Встроенная память: 16 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NB-4L
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 57x91x20 мм
Вес: 145 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	огромный экран и хорошее качество снимков
Сколько?	*$400*
Где?	*www.intermag.ru*

MPIO HD400



Многие производители медиаплееров любят привлекать внимание покупателей огромными цифрами. Гаджеты с винчестерами на 20 и даже 40 Гбайт сегодня можно найти чуть ли не в каждом магазине. А бравые ребята из **MPIO** взяли да и выпустили 8-гигабайтный MP3-плеер **HD400**. Жесткий диск у него не самый вместительный, но этого хватит за глаза. Для загрузки песен дополнительного программного обеспечения не требуется, потому что Windows определяет плеер как внешний USB-накопитель. Аппарат получился относительно легким, компактным и симпатичным.

Дисплей плеера не очень большой — всего 1,8 дюйма, однако на нем отображается максимум полезной информации: название и продолжительность композиции, альбом, исполнитель и уровень заряда батареи. Список поддерживаемых форматов включает в себя большую часть современных стандартов, в числе которых MP3, AVI, DivX и JPEG. Есть радио, часы, встроенные игры и диктофон. Литий-полимерный аккумулятор позволит развлекаться 15 часов без перерыва.

В актив **HD400** также стоит записать удобное управление и русифицированное меню. Да, кстати, наша страна первая, где будет продаваться этот плеер, так что после покупки не забудьте похвастаться перед друзьями из Австралии или Японии!

Технические характеристики
Дисплей: 1,8-дюймовый ЖК-экран с поддержкой 262 000 цветов
Встроенный винчестер: 8 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: WMV, AVI, DivX, JPEG, BMP, MP3, WMA, ASF и OGG
Выходная мощность: 20 мВт на канал
Отношение Сигнал/Шум: 90 дБ
Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 15 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 52x93x15 мм
Вес: 108 г

Что?	MP3-плеер на базе жесткого диска
Почему?	поддерживает все современные медиаформаты
Сколько?	*$280*
Где?	*pro.sunrise.ru*

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ AKASA

Иван Нечесов

Большинство игроков знает тайваньскую фирму **AKASA** только понаслышке. На западных сайтах регулярно появляются обзоры блоков питания, аксессуаров для моддинга, корпусов и кулеров производства этой компании, но в российской рознице ее товаров до недавнего времени не было. Однако AKASA вышла-таки на наш рынок со своей продукцией — и сегодня же мы представим вам три ее новых кулера для процессоров.

УНИВЕРСАЛ ВО ВСЕЙ КРАСЕ

Только один из трех новых кулеров — **Evo 120** (**AK-920**) — можно использовать для охлаждения практически любых современных процессоров. В комплекте с ним идет подробное руководство по установке на разъемы Socket 754/939/940 и Socket 478/775.

Процесс крепления Evo 120 будет не самым легким: придется прикручивать некоторые элементы конструкции к материнской плате и даже наклеивать изоляционные наклейки на скобы. Это с одной стороны. С другой — система крепления надежна и прочно держится.

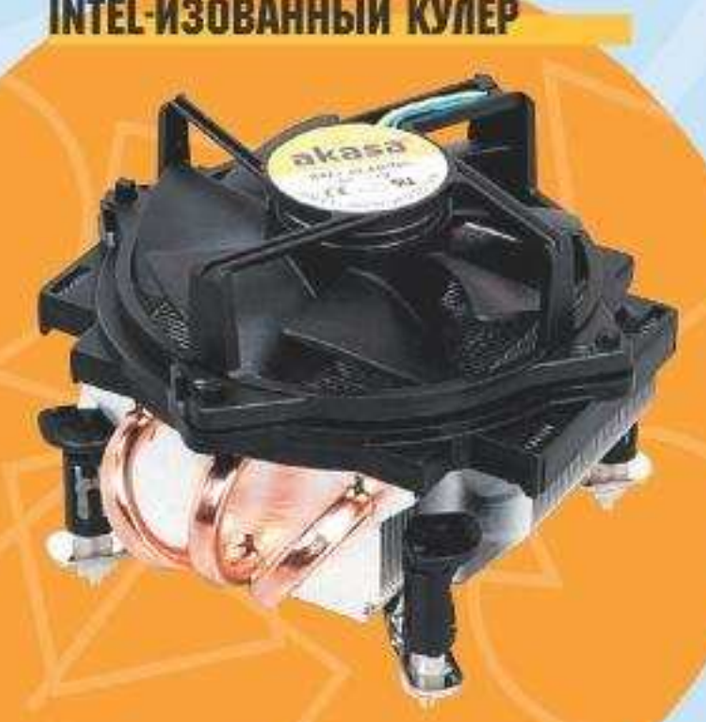
Evo 120 состоит из массивного медного радиатора, трех теплоотводных трубок диаметром 8 мм каждая, а также 120-мм вентилятора с оранжевыми лопастями и прозрачным корпусом. L-образная форма кулера позволяет устанавливать его под любым углом к плоскости материнской платы. Это значит, что при необходимости можно направить воздушный поток от вентилятора на видеокарту, память или элементы питания материнской платы для обеспечения максимальной эффективности охлаждения и стабильности.

В комплект поставки Evo 120 входит панель для задней стенки компьютерного корпуса с регулятором скорости вращения вентилятора. Скорость варьируется от 1000 до 2000 об/мин.

СПЕЦИАЛИСТ УЗКОГО ПРОФИЛЯ

Строгий и изящный кулер **Evo 33** (**AK-913**) уживается исключительно на процессорном разъеме Socket 939. Противостоять горячему нраву чипов в форм-факторе Socket A и Socket 754 он просто не умеет, но с новейшими решениями серий **Athlon 64** и **Athlon 64 FX** справляется на пять с плюсом. Основными козырями данной модели являются тихий 80-мм вентилятор, радиатор из 33 алюминиевых пластин, три тепловые трубки и отполированное до блеска медное основание. Частоту вращения штатного вентилятора можно изменять при помощи панели с регулятором — от 2000 до 4000 об/мин (такая же есть у Evo 120).

INTEL-ИЗОВАННЫЙ КУЛЕР



Кулер **AK-960** также относится к классу узкоспециализированных моделей и предназначен только для установки на Socket 775. Список поддерживаемых процессоров включает всю линейку **Pentium 4** на ядре Prescott с рабочей частотой до 3,6 ГГц, а также двуядерные **Pentium D** и **Pentium Extreme Edition**.

Данная система охлаждения состоит из вентилятора, трех медных трубок, относительно компактного алюминиевого радиатора и сердцевины из чистой меди. Вентилятор обдувает исключительно центральный процессор. Тихоходная запчасть от Карлсона размером 92 мм обеспечивает воздушный поток от 12 до 40 CFM (в переводе на близкие отечественному разгонялщику кубометры в минуту максимальный поток составляет порядка 1,42). Скорость вращения автоматически изменяется в зависимости от температуры процессора, поэтому регулятора скорости в поставке не предусмотрено.

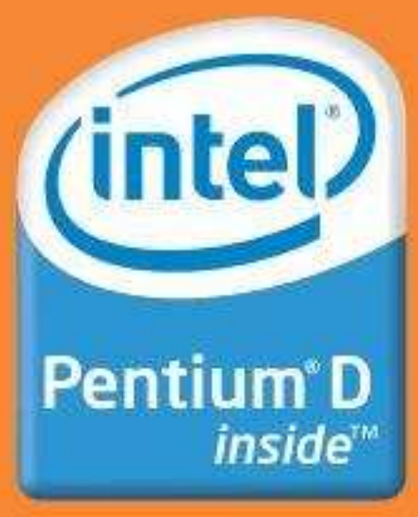
■ ■ ■

В завершение хотелось бы сказать, что системы охлаждения от AKASA на равных соревнуются с решениями от более именитых производителей. Появление нового производителя качественных комплектующих для моддеров можно только приветствовать! ■

Технические характеристики

	Evo 33 (AK-913)	Evo 120 (AK-920)	AK-960
Процессорные разъемы	Socket 939	Socket 754, 939 и 940, Socket 478 и 775	Socket 775
Скорость вращения вентилятора	2000—4000 об/мин	1000—2000 об/мин	1000—3400 об/мин
Воздушный поток	30—59,8 CFM	32,2—67,5 CFM	11,8—40,3 CFM
Уровень шума	23,5—43 дБ	15—29,8 дБ	21—38 дБ
Размеры	106x76x118 мм (радиатор)	122x160x115 мм (радиатор)	100x93x44 мм (радиатор)
	80x80x25 мм (вентилятор)	120x120x25 мм (вентилятор)	92x92x25 мм (вентилятор)

Новейшие технологии и высочайший уровень производительности.



Сделайте Ваш выбор в пользу Flextron Maxima D на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D и откройте новые возможности Вашего ПК.

При покупке компьютера Flextron Maxima D получи карту постоянного покупателя в магазинах Ф-Центра в подарок.

САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:
ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

СЕРВИС-ЦЕНТР:
ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте **ww w.fcenter.ru**

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

интернет-магазин **www.fcenter.ru**

Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.

Компьютер в сборке

Игровая станция DEPO Ego 535 DHR от компании DEPO Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Герой нашего номера — скромный на вид, но мощный и технологичный компьютер **DEPO Ego 535 DHR**. Каждой твари в нем по паре. Процессор, конечно, один, но двуядерный — **Athlon 64 X2 3800+**. Две планки памяти по гигабайту каждая, два разъема PCI, PCIE x1, PCIE x16 и — внимание! — две видеокарты **Radeon X850 XT**. Вы, наверное, уже догадались, что перед нами **CrossFire**-система...

Дайте две!

Система построена на плате **MSI RD480 Neo 2** (**ATI RD480**). Она поддерживает технологию CrossFire — возможность объединения двух видеокарт. Для этого есть два слота PCIE x16. При использовании одной карты на разъем выдаются законные 16 линий PCIE, когда установлены две, количество линий делится пополам. Пропускная способность падает в два раза, но это никак не влияет на производительность — даже такой скорости достаточно для видеокарт.

На RD480 Neo 2 установлено два гигабайта DDR-памяти. Двуядерный процессор Athlon 64 X2 3800+ отличается высокой скоростью и поддерживает 64-битные операционные системы. Мы ожидали увидеть RAID-систему с двумя винчестерами, но нет — в корпусе ютится одинокий **Western Digital WD2000JS** на 200 Гбайт. Оптический привод — **Lite-On SHOW-1673S** — достаточно тихий, надо сказать. Чего не скажешь о сладкой парочке Radeon X850 XT. Но тут ничего не поделаешь, добиться максимальной скорости по-другому не получится.

На этом сюрпризы не заканчиваются — в качестве операционной системы DEPO Ego 535 использует **Windows XP Media Center Edition**. Чтобы задействовать ее возможности, необходим ТВ-тюнер, и он здесь есть. Для того чтобы слушать музыку и смотреть телевизор, необязательно сидеть за компьютером. Всем этим мультимедийным раем можно управлять с помощью пульта ДУ, не вставая с дивана. Кроме пульта в комплекте поставки мы обнаружили мультимедийную клавиатуру и мышь от Microsoft.

■■■

Сегодняшнее тестирование во многом отличается от предыдущих. Мы решили узнать, что дает CrossFire на практике и какой обеспечивает прирост.

В **PCMark05** компьютер показал хорошие результаты, но куда больше нас интересовали результаты в игровых тестах. В **3DMark05** и **06** переход на CrossFire дал ощутимый прирост (~30%). 3DMark, безусловно, авторитетный тест, но более показательны игры. Мы воспользовались **Far Cry**, **F.E.A.R.** и **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**. Тестировали в двух разрешениях — 1024x768 и 1280x1024.

Для начала протестировали Far Cry. Игра не самая новая, но систему грузит что надо. В стандартном режиме толку от CrossFire нет, но когда включили сглаживание и анизотропную фильтрацию, мы получили прирост, хотя и скромный.

В F.E.A.R. можно комфортно играть при высоких настройках графики и с мягкими тенями. Существенный рост FPS наблюдался не всегда, зато рывки и тормоза как рукой сняло. Фантастический прирост скорости был замечен в Splinter Cell: Chaos Theory, причем во всех разрешениях и режимах. CrossFire раскрыл свой потенциал на все сто.

Играть на DEPO Ego 535 было приятно, толк от CrossFire есть. Главное — не забывать выкручивать настройки качества графики на максимум и включать сглаживание на пару с анизотропной фильтрацией. Иначе вся мощь компьютера будет расходоваться вхолостую.

Кстати, DEPO Ego 535 — это не только игровая система, но еще и полноценный цифровой медиацентр, который готов к применению сразу, как только вы его распакуете. ■

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию DEPO Computers (**www.depo.ru**).*

Технические характеристики

Корпус	DEPO Ego 535 DHR MidiTower (USB, Audio, 550 Вт)
Процессор	AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket 939, 2,0 ГГц, 2x512 кбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI RD480 Neo 2 (ATI CrossFire Xpress 1600, Socket 939, ATX)
Память	2x1024 Мбайт DDR SDRAM 400 МГц
Видеокарта	2x ATI Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIE x16)
Оптический привод	Lite-On SHOW-1673S (IDE)
Жесткий диск	Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек AC'97
Дополнительно	Кард-ридер, MS Windows XP MCE, ТВ-тюнер, клавиатура, мышь
Цена ($)	2373

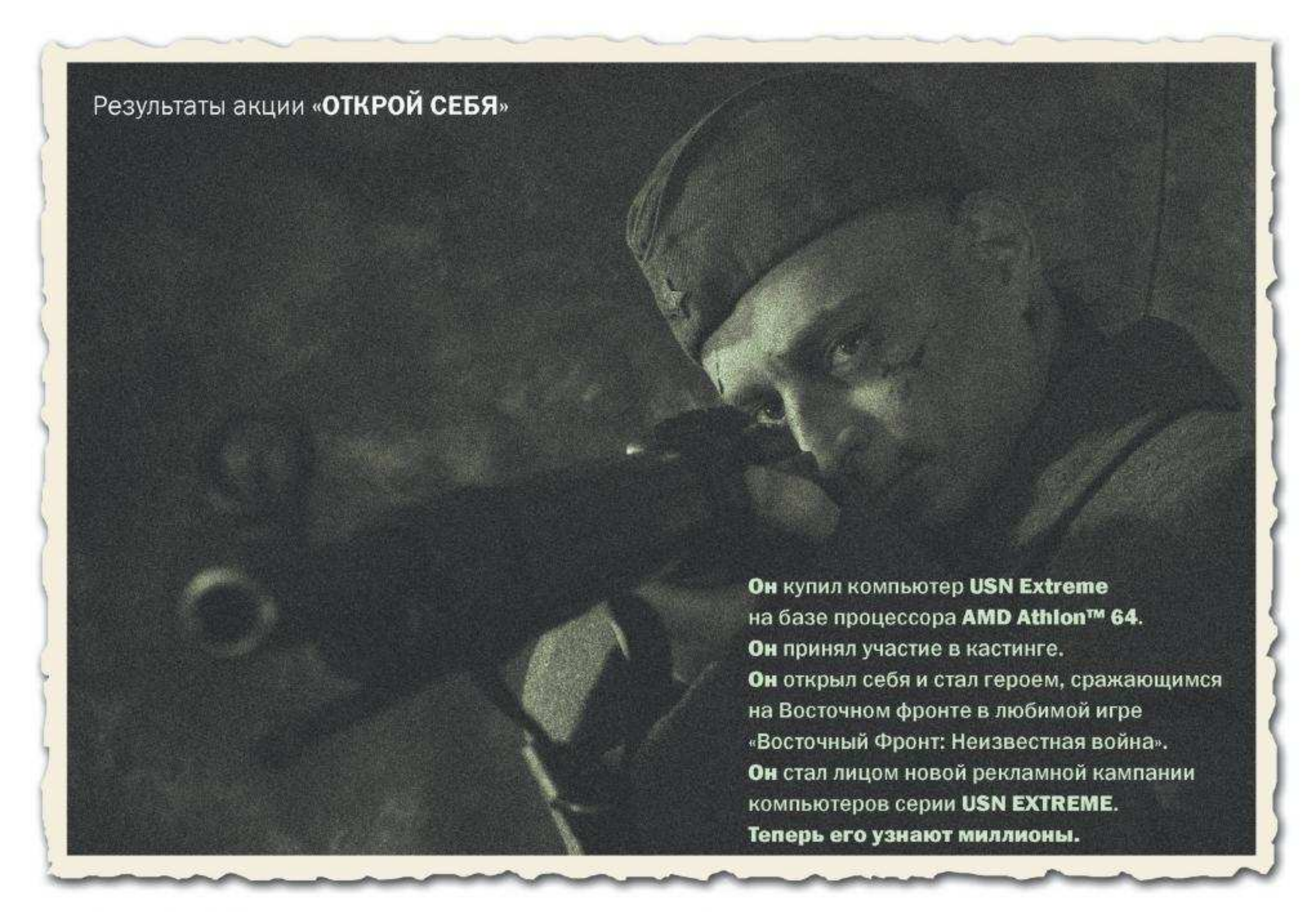
Игровые тесты

Far Cry 1.33 (Regulator)				
	Одна видеокарта		CrossFire	
Разрешение	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024
Max	74,0	72,6	73,8	74,2
Max + AA x4, AF x16	69,2	59,3	75,6	66,5
F.E.A.R. 1.02				
	Одна видеокарта		CrossFire	
Разрешение	1024x768	1280x960	1024x768	1280x960
Max	64	49	84	68
Max + AA x4, AF x16	47	36	62	44
Max + Shadows, AF x16	35	24	51	35
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory				
	Одна видеокарта		CrossFire	
Разрешение	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024
Max	73,7	54,1	109,0	96,8
Max + AA x4, AF x16	58,3	43,1	101,6	82,9

Синтетические тесты

PC Mark04 1.30		
Overall		4635
CPU	Memory	HDD
3950	3225	5534

	Single	CrossFire
3DMark05 1.20	5994	8517
3DMark06 1.02	2132	3858



С октября 2005 по март 2006 года во всех магазинах USN Computers прошла акция «**Открой себя. Стань лицом рекламной кампании**», в процессе которой каждый покупатель компьютеров серии **USN Extreme** на базе процессора **AMD Athlon™ 64** участвовал в кастинге и получал реальный шанс стать лицом рекламной кампании **USN Computers** и **AMD.** Несколько тысяч человек приняли активное участие в акции, и вот, определился победитель.

Ярослав Габров открыл себя, приняв участие в профессиональных съемках по мотивам его любимой игры «**Восточный Фронт: Неизвестная война**». Теперь его фото на рекламных билбордах, на баннерах ведущих геймерских сайтов и во всех игровых журналах страны.

«Я работаю дизайнером, - говорит Ярослав, - а это "не лечится". В последнее время появилось много заказов и приходится много работать дома. Старый компьютер уже не справлялся, поэтому решил обновить себе рабочий инструмент. Купил USN Extreme на базе процессора AMD Athlon™ 64. Такой прыти не ожидал, честно говоря. Теперь нет никаких ограничений, машина спокойно ведёт параллельно несколько графических приложений и, практически, без тормозов, что сокращает время работы и оставляет время на игры, а поиграть я люблю. Тут я тоже был приятно удивлен, любая самая мощная игра идет спокойно.

Честно говоря, я доволен. Думаю, на пару лет вопрос с апгрейдом можно отложить. Потом оказалось, что я выиграл в акции "Открой себя. Стань лицом рекламной кампании". Меня пригласили на фотосъемку. Было очень интересно, а главное весело. Меня одели в солдатскую форму времен Великой Отечественной, дали в руки мосинскую винтовку 20-х годов. Фотомодели играли фашисток и были в эсэсовских формах и фуражках.

Уехал я в хорошем настроении. Эту покупку я запомню на всю жизнь».

«Основная идея акции, которую мы хотели донести до целевой аудитории, - сообщили нам в службе маркетинга группы компаний **USN** - то, что компьютеры **USN Extreme** на базе процессора **AMD Athlon™ 64** не просто хорошие компьютеры. Это что-то больше. Покупая компьютер, участники акции участвовали в фотосъемках в магазине, в кастинге, и открывали себя. Работали, играли, общались, используя новые возможности компьютера **USN** на базе процессора **AMD Athlon 64**, и тоже открывали себя. Мы уверены, что с нашими компьютерами на базе процессора **AMD Athlon 64** каждый, кто участвовал в акции и купил **USN Extreme**, открыл себя и для себя новый мир компьютерных игр и виртуального досуга».

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Александр Краснов

Приветствую всех! Сегодня сказ пойдет опять о компьютерах, а на улице уже почти лето, и сидеть за железным другом как-то не хочется. Где-то вдалеке маячит долгожданный отпуск, с солнцем, песочком и без компьютера. На самом деле, «оптимальный компьютер» это примерно то же, что и «хорошая жизнь» — все знают, что она возможна, но никто не видел практического воплощения.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов ***www.ultracomp.ru***, ***www.oldi.ru*** и ***pro.sunrise.ru***.

С прошлого номера изменилось не так много. А если подумать — что могло измениться? **CeBIT** давно отгремел, а показанные новинки не спешат появляться на прилавках. **GeForce 7600 GT** только выруливает на взлетную полосу, а **GeForce 7900 GTX** и **ATI Radeon X1800 GT** и **GTO** видели лишь в тестовых лабораториях.

С горя мы разом поменяли корпуса во всех конфигурациях. Не потому, что старые были плохи, а больше по причине субъективности оценки внешнего вида, ведь практически невозможно найти корпус, который будет нравиться всем.

В низшую ценовую категорию корпус выбираем по дизайну и цене, ибо серьезная система вентиляции и мощный блок питания там не так критичны, в силу маломощности компонентов. А сэкономленные деньги можно потратить на более быструю видеокарту. Для следующей конфигурации уже необходим более продуманный выдув горячего воздуха и весьма желателен воздуховод (патрубок, по которому воздух попадает на кулер процессора прямо из комнаты, что позволяет снизить его температуру на пару-тройку градусов).

В категории «Займи, но купи» ко всему вышеперечисленному добавляется обязательный вдув воздуха, желательно с использованием бесшумных 12-сантиметровых вентиляторов, а также чуть более мощный блок питания (в

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 1000 МГц, 2x1024 кбайт, BOX)	1112,0
Кулер: Zalman Fatal1ty FS-C77 (Socket 939, 2400 об/мин)	61,5
Материнская плата: ASUS A8R32-MVP Deluxe (Socket 939, ATI CrossFire Xpress 3200, DDR400, PCIE, CrossFire, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	193,0
RAM: Patriot PDC2G3200LLK DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	290,0
Видеокарта 1: ASUS EAX1900XT CrossFire 512 Мбайт (PCIE, Radeon X1900XT CrossFire, DVI, HDTV, Retail)	585,0
Видеокарта 2: GIGABYTE GV-RX19T512VB-RH 512 Мбайт (PCIE, Radeon X1900XT, DVI, VIVO, Retail)	556,0
HDD: 2 Western Digital Raptor WD1500ADFD 150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	618,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	44,7
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro (PCI, Retail)	313,0
Корпус: GIGABYTE 3D Aurora GZ-FSCA1-ATB (USB, FireWire, Audio, 3x FAN, ATX)	143,0
Блок питания: Thermaltake W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	120,0
Колонки: Microlab AH500D (5x45 Вт сателлиты + 95 Вт сабвуфер)	348,5
Мышь: Razer Copperhead Tempest Blue	89,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	28,6
Монитор: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	450,0
Итого:	**4975,6**
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 2: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	109,0
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	**5173,1**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $700 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	70,5
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	8,90
Материнская плата: ASUS K8N4-E (Socket 754, NVIDIA nForce4, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	62,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	40,0
Видеокарта: Gainward Ultra/1760PCX 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	93,5
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,0
Оптический привод: Teac DW-552G (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	29,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Colors-It L8030-B35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	42,0
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	157,0
Итого:	**659,5**
Замена 1: AMD Sempron 3300+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	27,5
Замена 2: Palit GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	54,5
Замена 3: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	15,7
Опция 1: USR Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	33,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	**829,5**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $700 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	70,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600Light (Socket 775, 2400 об/мин)	18,7
Материнская плата: Foxconn 915PL7MH-S (Socket 775, Intel 915PL, DDR400, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, mATX)	67,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	40,0
Видеокарта: Gainward Ultra/1760PCX 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	93,5
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,0
Оптический привод: Teac DW-552G (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	29,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Colors-It L8030-B35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	42,0
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	157,0
Итого:	**673,8**
Замена 1: Intel Celeron D 351 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	30,0
Замена 2: Palit GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	54,5
Замена 3: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	15,7
Опция 1: USR Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	33,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	**846,3**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 256 кбайт, OEM)	112,00
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	8,90
Материнская плата: DFI NF4 Ultra Infinity (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	91,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	80,0
Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	148,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	44,7
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	78,3
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	66,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,5
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	14,3
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	229,0
Итого:	**987,6**
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	11,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO2, DVI, TV-Out, Retail)	38,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	63,0
Опция 1: Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force (USB)	26,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	**1218,6**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 516 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 1 Мбайт, OEM)	112,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600Light (Socket 775, 2400 об/мин)	18,7
Материнская плата: EPoX EP-5P945-J (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX, Retail)	91,5
RAM: Elixir DDR2 SDRAM PC2-4300 2x512 Мбайт	72,00
Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	148,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	44,7
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	78,3
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	66,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,5
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	14,3
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	229,0
Итого:	**989,9**
Замена 1: Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	102,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO2, DVI, TV-Out, Retail)	38,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	63,0
Опция 1: Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force (USB)	26,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	**1311,9**

стандартной хватит 350 Вт, а со всеми наворотами нужно ставить не меньше 450 Вт). Ну и самый-самый, конечно, должен быть в конфигурации «Тебя я видел во сне». Тут обязательны большие и тихие вентиляторы, чтобы счастливый геймер не оглох от гула системы и мощный блок питания (от 600 Вт) для обеспечения стабильной работы.

Теперь посмотрим, что же еще изменилось. В младшей ценовой категории за главного теперь **Intel Celeron D 346** — он на сотню мегагерц шустрее предшественника и практически не уступает оппоненту в лице **Sempron 3000+**. Из периферии мы сменили мышь на отлично зарекомендовавшую себя **Logitech MX310**.

На рынке мониторов все идет по заданной траектории — ЖК-панели дешевеют, а их пузатые братья постепенно исчезают с лица земли, остаются только профессиональные модели. Сегодня мы решили обновить дисплей в конфигурации «**Смерть тормозам**» — 4-миллисекундный **BenQ FP71GX** из запасных переведен в основной состав, а его место занял более быстрый **ViewSonic VX724** с заявленным временем переключения «серый-серый» 3 мс. В свою очередь этот самый ViewSonic перекочевал в стандартную комплектацию в следующей категории — «Займи, но купи».

Самые значительные изменения произошли в топовой конфигурации. Во-первых, в продаже появился самый мощный на данный момент двуядерный процессор для настольных систем — **AMD Athlon 64 FX-60**. У него два физических ядра с мегабайтом кэша второго уровня на каждое. К сожалению (или к счастью), это последний представитель линейки FX под Socket 939. Последующие модели пропишутся уже на разъеме Socket AM2. Из других новостей — стали доступны материнские платы на базе набора логики **ATI CrossFire Xpress 3200**. Отличительная особенность чипсета — поддержка двух полноценных разъемов PCI Express x16. Наконец-то каждая видеокарта получит честные 16 линий PCIE в CrossFire-режиме.

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 1000 МГц, 512 кбайт, OEM)	123,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	38,5
Материнская плата: GIGABYTE GA-K8N Pro-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	111,0
RAM: Corsair XMS TwinX1024-3200C2PRO DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	200,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-RX80L256V 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	252,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	44,7
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-B MiddleTower (USB, Audio, Fan, 360 Вт, ATX)	83,0
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	140,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	48,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	292,0
Итого:	**1575,5**
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	51,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 XT, DVI, VIVO, Retail)	131,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	158,0
Опция 1: Seagate 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	109,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	**2253,0**

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, OEM)	162,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 775, 1350-2600 об/мин)	38,5
Материнская плата: MSI 945P Neo-F (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, IDE, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	104,0
RAM: Corsair XMS2 TWIN2X1024-5400C4 DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	149,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-RX80L256V 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	252,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	44,7
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-B MiddleTower (USB, Audio, Fan, 360 Вт, ATX)	83,0
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	140,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	48,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	292,0
Итого:	**1556,5**
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, Retail)	105,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 XT, DVI, VIVO, Retail)	131,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	158,0
Опция 1: Seagate 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	109,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	**2288,0**

Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу ***hot-line@igromania.ru***

Играми я увлекаюсь пока недолго, поэтому многого еще не знаю. Хочу понять один животрепещущий вопрос: в игровых настройках часто встречается опция V-Sync. Расскажите, что это за зверь такой и зачем он нужен?

V-Sync расшифровывается как Vertical Synchronization, то есть синхронизация с вертикальной разверткой монитора или просто вертикальная синхронизация. Эта опция привязывает изображение с видеокарты к частоте обновления монитора, синхронизируя таким образом развертку монитора и количество кадров в секунду. На выходе получаем очень плавное изображение без рывков. Если отключить V-Sync, часть изображения на экране будет принадлежать старому кадру, другая часть уже новому. В итоге на экране могут возникнуть дрожания и дерганья.

V-Sync стоит включать, если вы обладаете мощной системой, которая спокойно выдает более 85 fps в играх. Если видеоподсистема выжимает только 15—40 fps, то включать ее смысла нет.

При запуске игры Warhammer 40 000: Dawn of War появляется сообщение: «*Ошибка: не найден спудж-драйвер*». Что это за драйвер? С чем его едят и как мне исправить данный дефект?

Точно установить значение слова спудж (spooge) я не смог. В США распространено сленговое значение этого слова, но приводить его на страницах «Игромании» я не рискну. Если кому-то очень интересно, что значит это и многие другие жаргонные слова, зайдите на ***www.tippus.tailus.com/dict***.

Естественно, американский spooge не может иметь никакого отношения к драйверам. Тем не менее загадочный spooge-драйвер регулярно всплывает в сообщениях об ошибках. Чаще всего проблема возникает в **Warhammer 40 000: Dawn of War** (оригинальная игра и аддон) и **The Sims 2**. Кстати, The Sims 2 дает наводку на то, что такое spooge-драйвер: в окне ошибки перед словами «spooge NULL driver» написано Hardware TnL, Software TnL. Можно предположить, что драйвер относится к системе аппаратного/программного T&L (Transformation and Lightning — трансформации и освещение).

«Ошибка: не найден спудж-драйвер» возникает из-за того, что ваша видеокарта не поддерживается игрой. Также причиной может послужить сбой настроек драйверов, в результате которого карта неправильно распознается игрой.

Проверьте, поддерживает ли игра вашу видеокарту. Например, Warhammer 40 000: Dawn of War не работает с интегрированными графическими чипами от **Intel**, **S3** и картами серии **Matrox Parhelia**. Основное условие для работы — аппаратная поддержка T&L. Попробуйте обновить драйвера на видеокарте — мы постоянно выкладываем на диск журнала.

Проблему с Warhammer 40 000: Dawn of War можно и обойти (с другими играми такое может сработать, но результат не гарантирован). Сначала найдите папку **Drivers** (она расположена в каталоге THQ/Dawn of War). В ней находится файл **spDx9_config.txt**. Там собрана вся информация о графических настройках игры и DirectX, а также перечислены неподдерживаемые видеокарты. Его нужно переименовать (лучше всего просто добавить файлу расширение OLD). Это не всегда срабатывает, после запуска игра снова определяет настройки и создает **spDx9_config.txt** заново. Откройте файл, найдите блок данных, связанный с вашей видеокартой, и удалите его. Должно сработать.

Со мной произошла одна неурядица... Я пользуюсь русской Windows XP, но попался мне Service Pack 2 на английском языке. Решил поставить. Все проинсталлировал, поставил себе русский язык в меню «Язык и региональные стандарты», но теперь во всех запущенных программах русские буквы выводятся непонятными значками. Что делать?

Сбился язык программ, не поддерживающих Unicode (юникод). Большинство новых программ (в том числе написанных под **.NET**) использует юникод для отображения текстовой информации. В юникоде каждая буква кодируется несколькими байтами и может отображать символы практически любого языка. То же касается и интерфейса **Windows**, он отображается юникод-символами.

Более старые программы с русским интерфейсом работают через расширенную таблицу символов и могут неправильно отображаться при некоторых настройках операционной системы. Символы могут выглядеть загадочными квадратиками, вопросиками или буквами с выставленным ударением.

Чтобы исправить эту несовместимость, зайдите в «**Панель управления**» ➡ «**Язык и региональные стандарты**» и перейдите на вкладку «**Дополнительно**». В выпадающем списке «**Язык программ, не поддерживающих юникод**» выставьте русский.

Недавно у меня начались проблемы — при запуске какого-либо фильма возникает ошибка: «*Исключение unknown software exception (0xc0000094) в приложении по адресу 0x1003d928*». Как ее исправить? Я использую Windows Media Player 10.

У вас просто полетел MPEG-4/DivX-декодер. Такое случается, и, к сожалению, **Windows Media Player** реагирует на это событие только страшным и непонятным сообщением о неизвестном (unknown) исключении. Вы можете поставить любой подходящий декодер (например, **K-Lite Mega Codec Pack**). Однако рекомендуем установить **FFDShow MPEG-4 Video Decoder**.

FFDShow отличается прямо-таки огромным числом настроек, а также возможностью использования этого декодера в качестве отдельного фильтра для других кодеков. При работе используются алгоритмы, оптимизированные для инструкций MMX, SSE и 3DNow!

У меня к вам сразу два вопроса. Первый: в ближайшее время я планирую собрать компьютер, но не могу определиться с чипсетом — Intel 955 или Intel 945. Конечно же, хочется взять более новый Intel 955. Но из-за отсутствия поддержки Celeron D цена платы (Intel 955X) и процессора Pentium 4 будет составлять около $350—400. В то же время материнка на базе Intel 945 в паре с Celeron D стоит около $250. Не могли бы мне написать про отличия между Intel 955X и Intel 945. И еще: что я вправе требовать от продавца при покупке отдельных элементов (процессор, память.)? Сборку я буду производить постепенно (в течение месяца) и не смогу проверить все сразу.

Чипсет **Intel 955** не поддерживает процессоры с частотой системной шины 533 МГц, то есть упомянутый вами **Celeron D** и более старые **Pentium 4**, а также медленную DDR2-400. Так что в этом случае вам придется раскошелиться на дорогой процессор и память.

Intel 955 подойдет для hi-end-системы и в том случае, если вы хотите установить до 8 Гбайт памяти с поддержкой ECC. **Intel 945** поддерживает всего 4 Гбайт DDR2-памяти. Intel 955 отличается еще и наличием усовершенствованного контроллера памяти. Он дает небольшое преимущество, но совсем непринципиальное. Южный

мост, который отвечает за периферийные разъемы и IDE/SATA, у обоих чипсетов идентичен — ICH8/ICH8R. Последний выделяется поддержкой RAID-массивов.

На наш взгляд, серия Intel 945 предпочтительней. Она поддерживает все современные процессоры и технологии, при этом такие системные платы стоят дешевле.

Что до второго вопроса, то можем сказать следующее: после покупки комплектующих вам дают гарантию на определенный срок (обычно полгода или год). Независимо от того, пользовались вы ими или нет, комплектующие в случае неисправности можно заменять.

Здравствуйте, Дмитрий Горячев! Объясните, пожалуйста, чем отличается DVD+R от DVD-R и DVD+RW от DVD-RW? Заранее спасибо!

Для пользователя различий между DVD- и DVD+ нет никаких. Разница есть для бытовых плееров, да и то довольно старых. Абсолютное большинство новых моделей работает с обоими форматами.

Первым появился DVD-R, разработанный **Pioneer** и одобренный **DVD Forum** (организация, занимающаяся стандартизацией DVD). Вроде все замечательно, создан новый единый стандарт. Но видно корпорации не смогли поделить рынок, и часть участников DVD Forum (**Sony**, **Hewlett-Packard**, **Philips** и **Dell**) создали свой формат DVD+RW. Официальной поддержки со стороны DVD Forum он не получил, что не помешало ему занять лидирующие позиции на рынке.

Отличается DVD±R от DVD±RW точно так же, как и CD-R от CD-RW. То есть на R-болванку можно записать только один раз, а на RW много раз (порядка нескольких тысяч). Что самое интересное, DVD-R, как и его предшественник, появился раньше перезаписываемой модели, а DVD+RW, наоборот, был рожден раньше DVD+R.

У меня регулярно появляется синий экран смерти, даже после переустановки Windows. BAD_SYSTEM_CONFIG_INFO ***STOP: 0x00000074 (0x00000003, 0x00000002, 0x80087000, 0xC000014C). Помогите, а то уже не знаю, что и делать.

Возможны две причины появления данной ошибки: стандартная, то есть ошибка **Windows**, либо ваши модули памяти, работающие в двухканальном режиме, плохо совместимы между собой.

Вызовите загрузочное меню (при загрузке держите нажатым F8). Там выберите «**Загрузка последней удачной конфигурации**». Также попробуйте загрузиться в безопасном режиме и восстановить ОС с помощью консоли восстановления загрузочного диска.

Если вышеприведенные советы вам не помогают, значит, у вас проблемы с памятью. Скачайте программу **MemTest** или **MemTest86** (***www.hcidesign.com/memtest/download.html***) и протестируйте память. При ошибках на тесте Dual Channel можете смело нести планки в сервисный центр.

Недавно я установил себе Service Pack 1 к Internet Explorer 6, теперь при запуске Outlook Express появляется ошибка «*Программа MSIMN вызвала сбой при обращении к странице памяти в модуле WAB32.DLL по адресу: 015a:75c4c030*». Во-первых, я не понимаю, при чем здесь какая-то программа MSIMN. А во-вторых, мне нужно восстановить Outlook. Что делать?

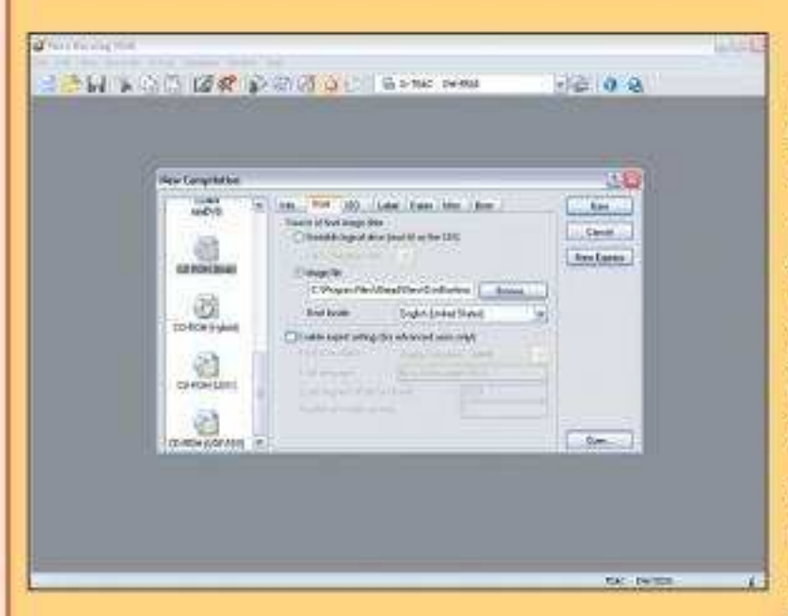
MSIMN — это и есть **Outlook Express**, его внутреннее название **Microsoft Internet Mail and News**. Вообще, все программы от MS имеют внутренние названия, придуманные ее разработчиками, и внешние, разработанные маркетологами **Microsoft**. Так **Office 2000**, **XP** и **2003** на самом деле проходят как **Office 9**,**10** и **11**. В этом легко убедиться, зайдя в папку Microsoft Office.

Но вернемся к теме разговора. Скорее всего, у вас повреждена адресная книга Outlook Express или библиотека **wab.dll**.

В любом случае необходимо найти саму адресную книгу. Это файл с расширением WAB. Его расположение меняется от версии к версии почтового клиента, поэтому установите поиск по всему диску. Найденную адресную книгу скопируйте в безопасное место.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Постоянный читатель «Горячей линии» по фамилии Юрченко прислал новую обойму советов для пользователей Windows XP. Их оказалось настолько много, что мы решили разбить их на несколько частей.



Хочу поделиться своим опытом и рассказать, как можно создать загрузочный CD(DVD)-ROM средствами **Windows XP**. Помимо всего прочего нам понадобится **Nero Burning ROM**.

Сначала необходимо внести изменения в реестре:

1. Запустите **regedit.exe** и найдите раздел **HKEY_CURRENT_USER\Software\ahead\Nero — Burning ROM\General**.

2. В правой панели сверху найдите переменную **AddISOFileVersion**.

3. Щелкните правой клавишей на **AddISOFileVersion** и выберите «**Изменить**».

3. Значение этого параметра будет равняться «1», измените его на «0».

4. Закройте regedit, перезагрузитесь и следуйте инструкциям ниже. Скачайте себе загрузчик (его можно взять с сайта ***bootcd.narod.ru/ntbootcd.htm***).

После этого приступаем к записи загрузочного диска:

1. Запустите NERO и закройте «Мастера», выберите File ➡ New.

2. Прокрутите вниз по типам CD и выберите «CD-ROM (Boot)».

3. В правой области появится вкладка BOOT. Выберите **image file** как **Source of Boot Image Data** и укажите на файл **xpboot.img**. Его как раз и надо скачать по вышеприведенной ссылке.

4. Выберите **Enable Expert Settings** и затем NO EMULATION, Boot Message должно быть MICROSOFT CORPORATION, Load Segment оставьте по умолчанию 07C0, и измените Number of Loaded Sectors на 4.

5. Выберите вкладку LABEL, наберите Volume Label как WXPVOL_EN. Введите MICROSOFT_CORPORATION в качестве параметра для Publisher и Data Preparer.

6. Щелкните вкладку BURN поставьте галочки Write, Finalize CD, а также выберите Write Method — Disc-At-Once.

7. Для проверки щелкните на вкладку ISO. По умолчанию установки должны выглядеть так — ISO level 1, Mode 1, ISO 9660, Joliet.

8. Кликните на New в правом углу и, как обычно, добавьте файлы. Когда закончите с файлами, выберите значок Write CD.

10. Появится диалоговое окно, в котором вы можете еще раз проверить свои настройки. Выберите Write для записи загрузочного CD.

Далее попробуйте исправить ошибку в wab.dll. Прогоните **System File Checker** (sfc.exe) с ключом **/scannow** («**Пуск**» ➡ «**Выполнить**...»). Если это не помогает, удалите Outlook и установите заново. Удаление происходит через меню «Установка и удаление программ». Там переключитесь на вкладку «**Установка компонентов Windows**».

Если вышеприведенные советы не помогли, причина ошибки кроется в самом файле адресной книги. Сначала перезапишите файл адресной книги резервной копией, созданной во время ее последней модификации. Копия хранится в файле с расширением WA или WAB и аналогичным именем.

На крайний случай воспользуйтесь программой **Address Book Recovery** (***www.oemailrecovery.com***). Она поможет восстановить все или часть контактов из поврежденного файла. ■

Алексей Моисеев

Практика

ТВИКАНУТАЯ WINDOWS

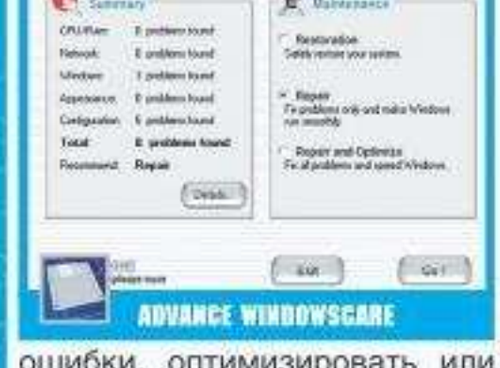
ОБЗОР ПРОГРАММ-ТВИКЕРОВ

Microsoft поступила очень мудро, запрятав основные настройки Windows в «Панель управления» (где их найдет любой идиот), в то время как самые интересные параметры оказались закопанными глубоко в недрах реестра (где их найдет лишь продвинутый идиот). Сделано это было для того, чтобы рядовой пользователь, не обремененный глубокими познаниями о принципах работы компьютера, не угробил свою систему.

Разобравшись в устройстве Windows, профессионалы начали активно выпускать программы-твикеры, которые позволяют даже полным чайникам копаться во внутренностях операционки без угрозы для ее здоровья. О таких программах мы сегодня и поговорим. Особый упор сделаем на всевозможные оптимизаторы.

РИККИ-ТВИКИ-ТАВИ

Для самых меднолобых чайников созданы так называемые однокнопочные утилиты вроде **Advance WindowsCare**. Она исправляет ошибки и оптимизирует работу Windows путем изменения ее скрытых и явных настроек. Нужно лишь выбрать тип действия (исправить ошибки, оптимизировать или восстановить исходные параметры) и нажать кнопку «Go». Самые любознательные перед отдачей команды могут взглянуть, что именно собирается сделать утилита с их системой. Но это, в принципе, ни к чему — никаких побочных эффектов от ее работы мы не обнаружили; даже если они возникнут, всегда можно вернуться к исходным установкам. Другое дело, что существенных улучшений тоже не последовало. Да, Windows стала работать чуточку быстрее, но это достигается банальным отключением графических опций — анимации свертывания и развертывания окон, отображения их содержимого при перетаскивании и так далее.


ADVANCE WINDOWSCARE

Любой мало-мальски опытный пользователь сам прекрасно знает, где находятся эти настройки. Из всего этого следует, что Advance WindowsCare не столько ускоряет ОС, сколько повышает ее надежность и делает работу комфортнее.

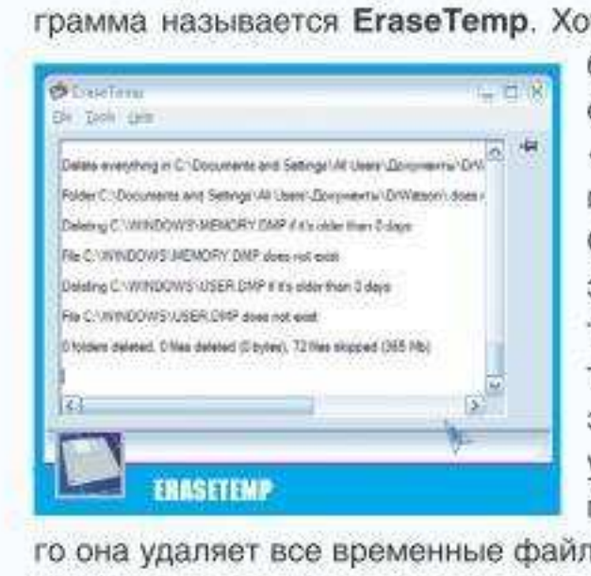
У Advance WindowsCare есть расширенная (и уже платная) версия — **Intelli HyperSpeed 2005**. Она оптимизирует систему уже под конкретные задачи: офисные программы, фильмы, музыку, картинки etc. В играх прирост скорости наблюдается, но не такой заметный, как при использовании **GameGain** (мы выкладывали ее в апрельском номере за этот год).

INTELLI HYPERSPEED 2005

BOOTXP

Существенно уменьшить время загрузки компьютера под управлением Windows XP может **BootXP**. Каким образом? А черт ее знает. Программа родом из Бразилии, поэтому писанина на официальном сайте совершенно непонятна, а из всех промелькнувших во время оптимизации надписей знакомо было лишь словосочетание *«дефрагментация загрузочных файлов»*. Тем не менее разработчики утилиты не врут: после установки BootXP операционка стала грузиться заметно быстрее. Но такой результат можно достичь лишь на замусоренных системах — свежеустановленная Windows и так стартует достаточно быстро.

Последняя на сегодня однокнопочная программа называется **EraseTemp**. Хотя точнее было бы сказать «бескнопочная». От пользователя требуется только запустить утилиту, после чего она удаляет все временные файлы из папки TEMP, возраст которых больше суток. Если назначить запуск программы при каждом старте системы (через стандартный планировщик Windows), можно будет смело забыть про ручное удаление временных файлов. Хороша она еще и потому, что автоматически выгружает себя из памяти компьютера после очистки диска.


ERASETEMP

Теперь давайте рассмотрим парочку классических твикеров для ручного тюнинга Windows. Их очень много, но все они, как правило, стоят денег. Поэтому рассматривать будем только бесплатные решения.

FRESHUI

Для начала возьмем утилитку с жизнерадостным названием **FreshUI**. Пусть вас не смущает необходимость регистрации — если вы не собираетесь использовать ее в коммерческих целях, программа не будет стоить вам ни копейки. Количество же настроек в ней исчисляется сотнями. Все они удобно рассортированы по группам, найти нужную опцию не составляет никаких проблем.

RegToy не может похвастаться такими широкими возможностями, зато интерфейс у нее удобный и симпатичный.

KERISH DOCTOR 2006

Kerish Doctor 2006 — натуральный мастер на все руки: обезвреживает шпионские модули и вирусы (самые распространенные «штаммы»), исправляет ошибки в реестре, удаляет мусорные файлы с жестких дисков, оптимизирует работу Windows. У меня лично программа выявила аж 456 проблем. Исправлять многие из них без регистрации она отказалась, но в качестве дежурной метелки вполне сгодится.

WIN MECHANIC

Win Mechanic предусматривает два режима: для новичков и для опытных пользователей. Первый предлагает одним кликом мыши ускорить работу компьютера, очистить реестр от мусора и решить ряд распространенных проблем. Режим «эксперта» выглядит более аппетитно. Здесь можно отредактировать список автозагрузки, отключить ненужные сервисы, удалить лишние элементы контекстного меню, избавить браузер от сторонних модулей и изменить его настройки, а также получить кое-какую дополнительную информацию по установленным драйверам и служебным программам.

■ ■ ■

Следует заметить, что Win Mechanic уже не так безопасна, как большинство твикеров. Бездумное удаление элементов меню, модулей, сервисов и копание в настройках может сделать работу на компьютере сущим адом. Так что не забывайте о золотом правиле: не знаешь — не трогай. ■

SpellForce 2

Shadow Wars

Новая сила
Новая битва
Новая игра

"Если у вас за плечами The Breath of Winter и The Shadow of the Phoenix, то вечного вопроса "быть или не быть?" попросту не возникнет. Альтернативы нет".
- AG.ru, оценка 77%

Долгожданное продолжение знаменитой магической саги

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР

© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Develpment. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11,967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы. М.видео

Алексей Моисеев

Практика

ТЕЛЕРАДИОWWWЕЩАНИЕ

ОБЗОР ПРОИГРЫВАТЕЛЕЙ ИНТЕРНЕТ-РАДИО И ТВ

В декабрьском номере «Игромании» за 2005 год была опубликована статья об интернет-радио и телевидении. В ней Алексей Макаренков рассказал, как сейчас обстоят дела с этими сервисами в России, и затронул проблему организации собственного вещания. Мы же рассмотрим программы для прослушивания интернет-радио и просмотра ТВ, а также пару способов создания своей радиостанции.

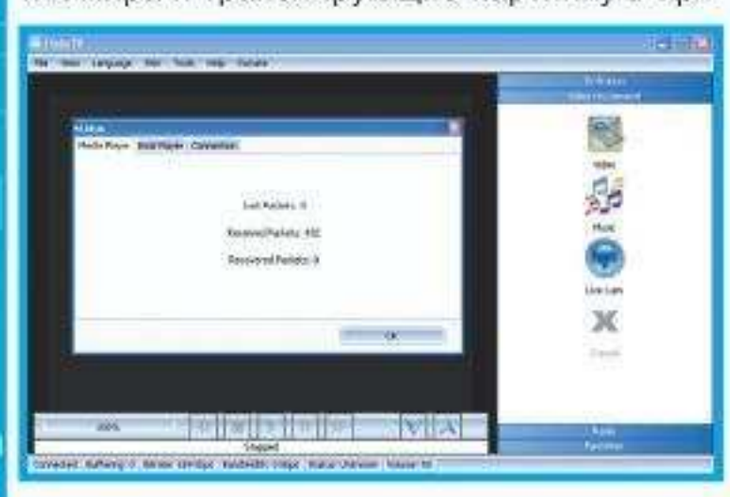
ПЛАВАЕМ В ЭФИРЕ

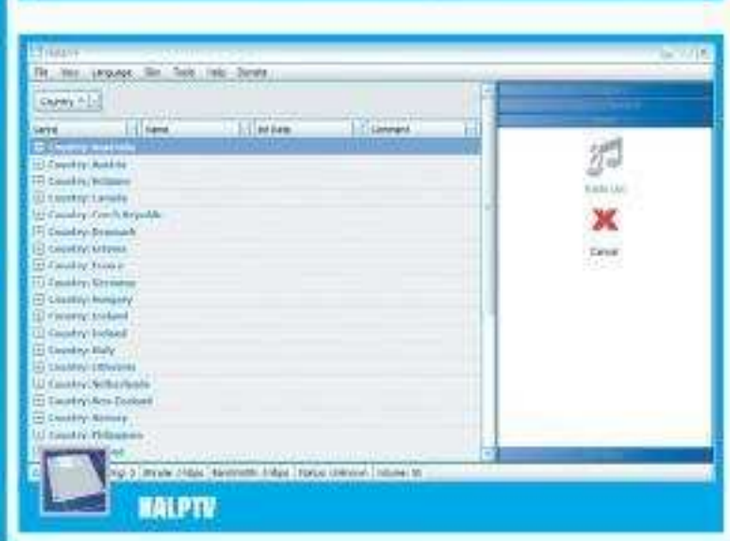
Наслаждаться вещанием через интернет лучше всего при помощи проигрывателей с большим количеством предустановленных станций, как, например, **HalpTV**. Программа абсолютно бесплатна (в отличие от множества конкурентов), в ее базе содержится свыше 2500 ТВ- и радиостанций.

Здесь найдется музыка на любой вкус, кроме разве что российской (за исключением станции «Энергия») и японской (с наскоку нашлась только одна станция, транслирующая в теории японскую попсу, но она почему-то постоянно была недоступна). Требования к качеству связи тоже сильно разнятся: от 15 до 128 кбит/с.

Что касается просмотра ТВ, то тут уже без интернет-канала толщиной 512 кбит/с обойтись будет сложновато. Если у вас именно такая скорость или даже выше, то при виде списка телеканалов вы рискуете потерять свою челюсть где-то под столом: их около двух тысяч! Из самых разных стран, на самых разных языках. Россия представлена аж 19 каналами, поэтому вопрос о том, что посмотреть, даже не встает.

Третьим пунктом идут, представьте себе, камеры, установленные в разных частях мира и транслирующие картинку в прямом эфире. Хотите посмотреть, что сейчас происходит на одном из калифорнийских пляжей или на Times Square в Нью-Йорке? Тогда вам сюда.

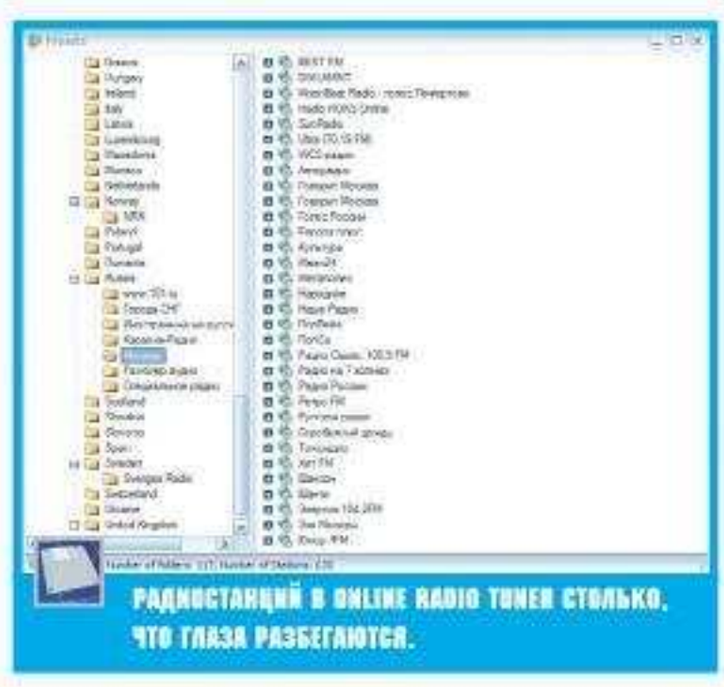




HALPTV

Все это добро можно рассортировать по странам-вещателям, жанру, комментариям, а если ничего из вышеперечисленного не подходит — задать собственные критерии поиска.

ONLINE RADIO TUNER



РАДИОСТАНЦИЙ В ONLINE RADIO TUNER СТОЛЬКО, ЧТО ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ.

Одна из лучших программ для прослушивания интернет-радио — **Online Radio Tuner**. Количество станций в ее базе уже вплотную подбирается к отметке 600. Здесь подобрано все самое лучшее: с отличным качеством звука и богатой подборкой музыки. Источники радиовещания довольно равномерно «размазаны» по всему земному шару — можно найти музыку чуть ли не на любом языке и любого жанра. Но самое главное — программа позволяет вручную добавлять в базу новые станции. Стоит ли говорить о том, что любимую музыку можно записать? Файлы на лету конвертируются в формат MP3 и сохраняются в папке «Моя музыка». Для станций, передающих информацию о текущей композиции, возможна автоматическая остановка записи по окончанию песни.

XSTREAMRADIO

У **XstreamRadio** (еще один плеер онлайн-радио) несколько более опрятный вид и примерно столько же станций, но нет возможности добавлять собственные источники радиовещания.

p2p-радио **Streamer** работает точно так же, как любой p2p-клиент: выбираете станцию из списка (на момент написания статьи было доступно 84 станции) и наслаждаетесь музыкой, а Streamer в это время передает закачанные вами файлы другим слушателям. При этом исходящий канал не загружается на полную катушку — трафик обычно не превышает 30—50 кбит/с.

Преимущества такого подхода налицо: любой человек может открыть собственное интернет-радио без существенных затрат, ведь с компьютера-первоисточника информация будет уходить лишь нескольким слушателям, а дальше она распространяется уже за их счет. Для организации собственного вещания понадобится специальный плагин к **Winamp** (вы найдете его на наших дисках, равно как и все остальные описанные программы), настройки для его работы совместно со «Стримером» находятся по следующему адресу ***www.streamerp2p.com/index.php?page=broad.htm***. Как показывает практика, даже на dial-up (поправка: на приличном dial-up) можно запросто создать собственную станцию. Правда, качество звучания будет не очень хорошим, так что лучше иметь как минимум нормальное (от 128 кбит/с) ADSL-соединение. Каждой радиостанции выделяется свой чат, в котором можно поболтать с друзьями под любимую музыку. Сторонние слушатели также могут присоединиться к беседе.

■ ■ ■

Организовать профессиональное радиовещание на просторах Сети непросто. Streamer подходит для создания любительских станций, но ничего серьезного с ним не сделаешь (зато можно потренироваться). Для этого существуют куда более удобные сервисы. Тем, кто желает обрести собственную аудиторию и зарабатывать на ней деньги, рекомендуем обратить внимание на портал ***www.live365.com***. За сравнительно небольшую сумму ($10 в месяц) здесь можно разместить свою радиостанцию, причем для ее работы не требуется постоянное подключение к Сети. Тут же можно ознакомиться с репертуаром других интернет-радиостанций (а их тысячи). ■

WWW.LIVE365.COM

NIVAL INTERACTIVE

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

НОВАЯ ГЛУБИНА СТРАТЕГИИ
НОВЫЕ ВЕРШИНЫ СЛАВЫ

Наступила новая эра стратегических игр! Окунитесь в фэнтезийный мир новой части легендарного сериала с великолепной 3D-графикой нового поколения, потрясающими тактическими битвами, передовыми возможностями многопользовательской игры и традиционными элементами RPG.

Heroes of Might & Magic® V © 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft и логотип Ubisoft являются торговыми марками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах. Разработчик Nival Interactive.
© 2000-2006 Nival Interactive. «Нивал» является зарегистрированным товарным знаком Nival Interactive. Все права защищены.

CD и DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

INCREDIMAIL 5.0.2253

Разработчик: IncrediMail
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.incredimail.com/english/index.asp*

IncrediMail — обычный на первый взгляд почтовый клиент, умеющий принимать и отправлять почту, проверять ее наличие на сервере, удалять ненужные письма без загрузки на компьютер и сортировать корреспонденцию на основе заданных правил. «Необычности» начнутся тогда, когда вы захотите написать кому-нибудь письмо. Возможностей по их оформлению — море разливанное. Несколько скучных строк текста можно украсить анимированными картинками, смайликами, забавными звуками и даже трехмерными эффектами. Снабдите все это собственным фоном, подписью (к программе прилагается редактор), и обычное письмо заиграет новыми красками.

Рейтинг: 9

INCREDIMAIL 5.0.2253

ATOMIX VIRTUAL DJ 3.4

СВЕЖАТИНА!

ATOMIX VIRTUAL DJ 3.4

Разработчик: Atomix Productions
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $149
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: *www.virtualdj.com/products/virtualdj/description.html*

Atomix Virtual DJ — это виртуальный пульт диджея, по возможностям ничуть не уступающий пульту реальному. Освоившись с набором горячих клавиш, можно создавать весьма впечатляющие ремиксы. Ну или, как вариант, просто подурачиться немного с любимой музыкой, записать результаты этих дурачеств в MP3-файл и пойти похвастаться ими перед друзьями.

Рейтинг: 8

CELESTIA 1.4.1

Разработчик: Chris Laurel
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.shatters.net/celestia*

Программа с романтическим названием **Celestia** представляет из себя космический симулятор в самом что ни на есть прямом смысле этого слова. Иначе говоря, симулирует она космос. В базу Celestia внесена информация о сотнях небесных тел: звездах, планетах, астероидах, кометах. Каждый объект можно рассмотреть со всех сторон, проследить за его движением по небосклону (скорость течения времени изменяется в широких пределах) и получить о нем дополнительную информацию со специального сайта.

Для Celestia существует великое множество аддонов: начиная с более детальных текстур для планет и заканчивая новыми объектами, в том числе и не существующими в реальном мире. К сожалению, выложить все это не можем — уж очень много они весят. Но в качестве примера в архиве с программой вы найдете файлы Звезды Смерти, а также планеты Татуин и Эндор (понятно, что по мотивам Star Wars). Остальные дополнения ищите на сайте *www.celestiamotherlode.net*.

Рейтинг: 8

COMPUTER SECURITY TOOL 3.4.57

Разработчик: GetData Software Company
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод
Сайт: *www.computersecuritytool.com/index.php*

Computer Security Tool находит и (с вашего позволения) затыкает дыры, посредством которых на компьютер могут пролезть вирусы, трояны, шпионы и прочие насекомые. Не путайте эту программу с антивирусами — искать «червей» она не умеет, Computer Security Tool лишь предотвращает их проникновение в систему.

Рейтинг: 7

INTERVIDEO DISC MASTER 2

Разработчик: InterVideo
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $49,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: *www.intervideo.com/jsp/DiscMaster_Profile.jsp*

Утилита для записи и копирования дисков с чертовски красивым (не в пример **Nero Burning Rom**) интерфейсом, переведенным к тому же на русский язык. Справедливости ради надо сказать, что возможностей у нее все-таки поменьше, нежели у именитого конкурента: в жертву простоте принесены некоторые варианты записи и дополнительные утилиты (оставили только самые важные из них — редактор обложек для компактов и грабер аудиодисков). Зато работать с программой много проще и гораздо приятнее.

Рейтинг: 8

HS FEED DISKETTE V1.5

Разработчик: Homer Studios
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://homerstudios.ru/portfolio/app/sysdisk*

Наиполезнейшая в любом хозяйстве вещь — загрузочная дискета с расширенными возможностями. Если с вашим компьютером не дай бог что-нибудь случится, с помощью **HS Feed Diskette** вы можете восстановить его работоспособность. Во время инсталляции на дискету записываются файловый менеджер **Volkov Commander** (аналог **Norton Commander**), архиваторы RAR и ZIP, программа для просмотра NTFS-разделов диска, редактор реестра **Registry Viewer** и справка по работе с этим набором утилит. Оптический привод и мышь поддерживаются.

Рейтинг: 8

REAPER 0.930

Разработчик: Cockos, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.cockos.com/reaper*

Многофункциональный аудиоредактор, поддерживающий работу с неограниченным числом дорожек. Открывайте нужные файлы и микшируйте их как вам заблагорассудится: вырезайте ненужные фрагменты, добавляйте спецэффекты, изменяйте скорость воспроизведения, спойте любимую песню в микрофон и наложите на минусовку, прокрутите запись задом наперед и экспортируйте все сотворенное в WAV-файл. Короче говоря, полет фантазии практически ничем не ограничен.

Рейтинг: 7

SOTHINK SWF DECOMPILER 3.0.60330

Разработчик: SourceTec Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $79,99
Способ оплаты: кредитная карта, почтовый перевод, PayPal
Сайт: *www.sothink.com/product/flashdecompiler/index.htm*

CELESTIA 1.4.1

COMPUTER SECURITY TOOL 3.4.57

INTERVIDEO DISC MASTER 2

SOTHINK SWF DECOMPILER 3.0.60330

REAPER 0.930

Sothink SWF Decompiler раскладывает на кусочки любой SWF-файл. В таких файлах, если кто не знает, хранятся флэш-мультики и игры. Так вот, с помощью Sothink SWF Decompiler из них можно вытащить музыку, спрайты, шрифты, кнопки — в общем, любые ресурсы. Выбранные элементы сохраняются как в виде отдельных файлов соответствующих форматов (музыка — WAV, рисунки — JPG), так и в виде проектов, которые можно открыть во флэш-редакторе и изменить на свое усмотрение.

Рейтинг: 8

STYLE XP MEN 3.18

Разработчик: TGT Soft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $19,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.tgtsoft.com/prod_sxp_features.php***

Накачав из интернета тем для рабочего стола, иконок, курсоров и загрузочных экранов (или взяв их с нашего диска из раздела «**Игровой десктоп**»), можно с помощью программы **Style XP** до неузнаваемости преобразить скучноватую мордашку Windows XP. Использовать Style XP очень удобно потому, что в ней собрано воедино все то, для чего раньше приходилось устанавливать сразу три-четыре утилиты. В комплекте с программой идет десяток тем оформления, но если этого вам будет недостаточно, советуем заглянуть по адресу ***www.themexp.org***, где собраны десятки тысяч самых разных украшательств.

Рейтинг: 8

VIDEOCHARGE PRO 3.5.3

Разработчик: Videocharge Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $74,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: ***www.videocharge.com***

VideoCharge Pro — несложный для освоения видеоредактор. Он совершенно не предназначен для профессионального монтажа видеороликов, зато умеет проделывать с записями множество полезных в быту операций: конвертировать из одного формата в другой, накладывать на видеоряд водяные знаки, вырезать ненужные эпизоды или же наоборот — сохранять в отдельный файл выбранные сцены из фильма. Есть поддержка DVD-видео, так что VideoCharge Pro можно запросто использовать для копирования фильмов на компьютер и преобразование их в формат AVI или WMV.

Рейтинг: 7

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

1by1 1.53. Крошечный 60-килобайтный MP3-плеер. Не требователен к системным ресурсам, но весьма достойно справляется с воспроизведением музыки и выглядит довольно аккуратно. Всячески рекомендуем любителям минимализма.

AudioGrail 6.5.0.113 beta. Программа для упорядочивания музыкальной коллекции. Умеет редактировать теги и загружать их из бесплатной базы FreeDB, создавать плейлисты, копировать выбранные файлы на флэшку или записывать их на компакт-диск.

Autoruns 8.5. Навороченный менеджер автозагрузки. Ключевая особенность — отправка запроса поисковику **Google** об интересующем вас объекте, что позволяет быстро узнать все о тех непонятных процессах, которые запускаются у вас при старте системы. Программа работает во всех версиях Windows, включая Windows XP 64-bit Edition и Windows Server 2003 64-bit Edition.

FirePanel XP 2.1.0.0. Утилита для настройки встроенного в Windows XP SP2 файервола и слежения за его работой.

Traffic Counter 1.3. Простенькая программа для подсчета израсходованного сетевого трафика. Если указать цену одного мегабайта, Traffic Counter посчитает, сколько денег вы просадили на интернет.

Universal Share Downloader 1.3.3. Упрощает скачивание файлов с популярных бесплатных хостингов вроде ***www.rapidshare.de***. Утилита сама продерется через все «бюрократические» препоны (получит «билет» на загрузку, выберет сервер) и автоматически загрузит нужный вам файл.

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, на диске — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав **«Софтверного набора»** входят рубрики **«Гвоздь номера»** (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), **«Свежатина!»** (тоже в основном бесплатные утилиты) и **«Игроманский стандарт»** (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.2, DOSBox 0.65, Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.04 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.52, Light Alloy 4.0, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.06, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spamoed, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.21** и **WinRAR 3.60.**

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах программ на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***soft@igromania.ru***!

UNIVERSAL SHARE DOWNLOADER 1.3.3

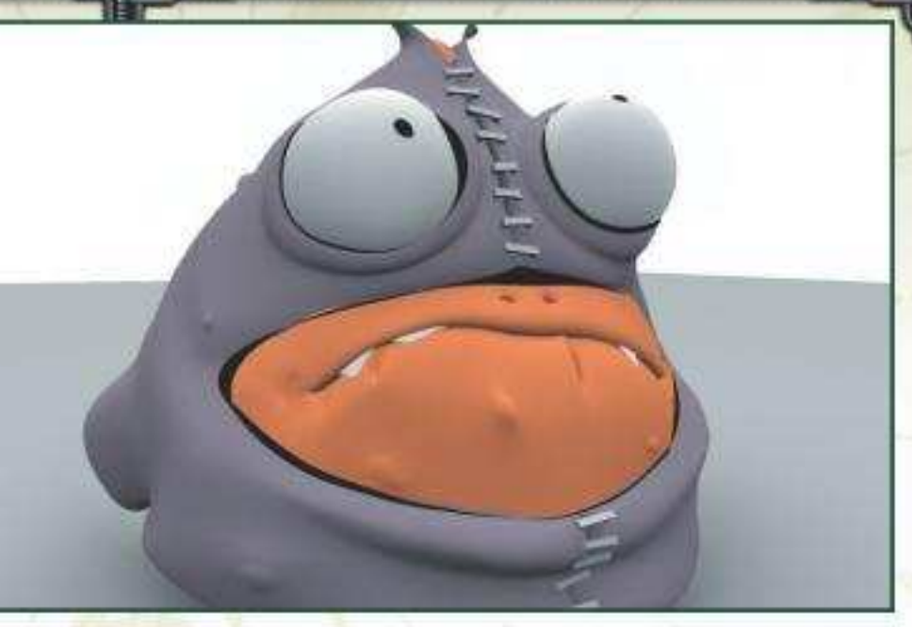
STYLE XP MEN 3.18

VIDEOCHARGE PRO 3.5.3

1BY1 1.53

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Гамараджоба, начинающие, продвинутые и истые игростроевцы, а также те, кто просто забежал на наш геймдев-огонек, соблазнившись новым форматом рубрики. Большинство из вас уже успели привыкнуть к новой итерации «Игростроя», для оставшегося же меньшинства в последний раз объясняю, что с позапрошлого номера геймдевовский ледокол «Игромании» несколько изменил курс. С практически-прикладного на познавательно-читательский. В журнальной части «Игростроя» стало больше аналитических статей и интервью.

Но не подумайте, что техническая часть от этого пострадала. Напротив, она тоже расширилась. За счет материалов на DVD. Помимо более детальных описаний утилит, на диске вас поджидают видеоуроки и видеообзоры. На наш взгляд, это не альтернатива статьям, а их логичное, но очень-очень наглядное дополнение.

Внимательно изучив ваши отзывы на ящике ***gamedev@igromania.ru*** и сравнив их с замечаниями на форуме, мы изменили озвучку роликов. Полностью согласны с вами — женский голос не совсем подходил для сопровождения технических материалов. От идеи заручиться поддержкой профессионального актера или диктора мы отказались сразу: найти профессионального «говоруна», разбирающегося в узкоспециализированных игростроя-вопросах, практически нереально, а доверять озвучку неспециалисту мы по понятным причинам не хотим (полностью скрыть некомпетентность невозможно, да и не нужно). Поэтому теперь за кадром звучит голос непосредственного создателя уроков, который наговаривает текстовку прямо в процессе записи видео. На наш взгляд, этот вариант максимально близко передает атмосферу работы в 3D-программах.

Теперь о статьях этого номера. В первую очередь обращаю ваше внимание на интереснейший материал «**Хочешь мира — готовься к войне**», в котором компания **Nival Interactive** поделилась опытом создания игры «**Блицкриг II**». Ни в коем случае не пропустите «**Форум разработчиков**», в котором разработчики рассказывают о закулисной жизни **КРИ 2006**. Ну и, конечно же, обязательно изучите статьи «**Мастерской**», «**Вскрытия**» и игростроевской «**Горячей линии**» — в них вас ждет множество интересных материалов.

Ну а теперь вкратце об уроках.

УРОК «Создание модификаций для TES IV: Oblivion»

ИНСТРУМЕНТ: TES Construction Set, расположился на DVD.

ОПИСАНИЕ: Мы стараемся идти в ногу со временем и публиковать лишь самые свежие и актуальные видеоматериалы. Предлагаем вашему вниманию урок, посвященный созданию модов для TES IV: Oblivion.

Материал рекомендован к просмотру, во-первых, пользователям, которые хотят научиться мастерить что-либо интересное для The Elder Scrolls IV, во-вторых — всем тем, кому просто хочется почерпнуть для себя полезную информацию по разработке плагинов. В данном уроке рассматриваются основные функции и инструменты TES Construction Set, затронуты вопросы редактирования ландшафта, манипуляций с объектами и многого другого, что необходимо для создания полноценных локаций.

Материал поможет новичкам приобщиться к моддингу оригинальной игры, а пользователям, уже работавшим в редакторе, упорядочить свои знания, разобраться в нововведениях. Отсмотрев данный видеоурок, вы сможете создавать уникальные плагины для TES IV, изменяющие внешний облик мира Oblivion. В планах на ближайшее будущее — разработка второго видеотуториала.

Урок «Картостроение для Warhammer 40 000: Dawn of War»

ИНСТРУМЕНТ: RDN Dawn of War MOD Tools v1.41, лежит на текущем DVD.

ОПИСАНИЕ: Урок посвящен созданию собственных карт для **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Видеоматериал можно условно разделить на несколько этапов, каждый из которых позволяет достичь определенной цели при разработке новой игровой территории.

Сначала вы освоите базовые принципы ландшафтного дизайна — научитесь возводить на плоской карте горы и копать овраги, а также русла рек, котлованы для морей и озер. Вторая часть урока посвящена тому, как наносить текстуры на уже сформированную поверхность, присваивать различным участкам игровой локации определенный тип поверхности. Затем мы добавим на карту ряд так называемых decal'ов: пятна крови, гарь, ржавчину. И, наконец, в финале туториала мы заселим карту злобными орками и другими существами из вселенной Warhammer 40 000: Dawn of War.

Внимательно изучив данный видеоурок, вы сможете создавать средней сложности карты для игры. Учитывая, что редактор Warhammer 40 000: Dawn of War очень похож на многие другие редакторы трехмерных стратегий, данный материал будет полезен всем без исключения модотворцам в жанре RTS.

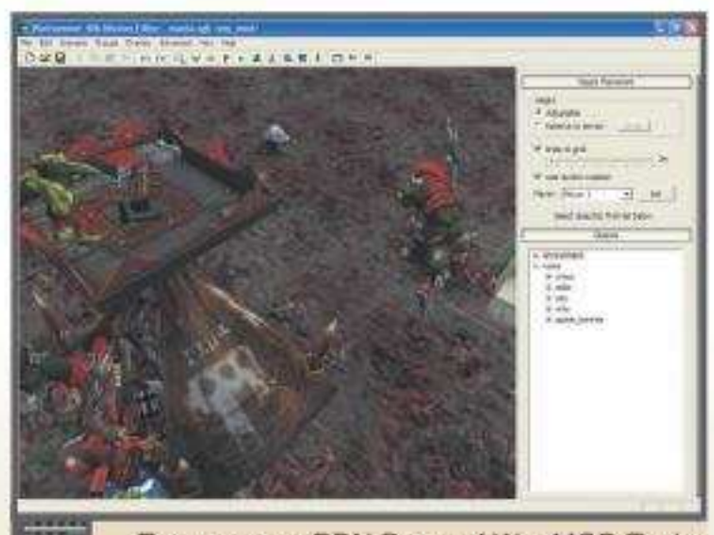
УРОК «Мир GTA: San Andreas»

ИНСТРУМЕНТ: Zanoza Modeler v1.07b, проживает на DVD.

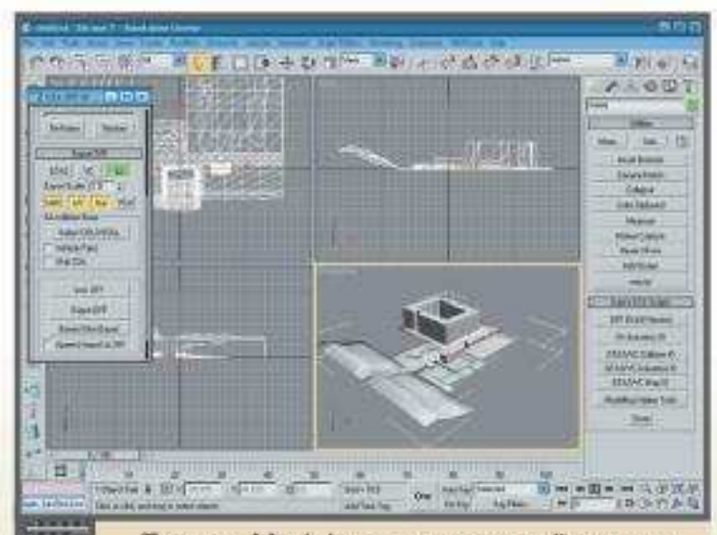
ОПИСАНИЕ: В прошлом выпуске «Игростроя» в видеоуроке «**Занозистое моделирование**» вы получили домашнее задание — создать трехмерный ландшафт со строениями и прочей бутафорией. Надеемся, что вы подошли к делу со всей серьезностью и справились с поставленной перед вами задачей на ура. Впрочем, если даже нет — не беда, мы приготовили для вас все необходимые файлы. Прошлый туториал был посвящен разработке трехмерных моделей в Zanoza Modeler, сегодня же мы создадим полноценный игровой мир для GTA: San Andreas.

Весь урок можно поделить на несколько логических частей. Первый эпизод — небольшая ретроспектива, мы вновь возвращаемся к редактору Zanoza Modeler 1.07b, но на этот раз делаем упор на экспорте 3D-модели в формат DFF для игры GTA: Vice City. Второй фрагмент — установка необходимых для работы скриптов 3ds Max и экспорт модели строения в формат GTA: San Andreas с помощью дополнительного модуля. Третий этап работы — создание COL-файла (описывающего столкновения модели) и настройка его атрибутов. Далее мы сделаем TXD-архив, содержащий текстуры, используемые моделью, и решим проблему создания файлов карт — IDE и IPL. Затем пропишем данные о разработанной нами локации в файл игры gta.dat, из которого производится загрузка карт движком. В заключительной части урока мы добавим файлы нового игрового мира в архив моделей.

Суммирую все вышесказанное: в видеоуроке «Мир GTA: San Andreas» мы покажем, как в шесть этапов создать собственную игровую локацию. Объединив несколько таких областей, можно сделать очень большой мод. ■



При помощи RDN Dawn of War MOD Tools можно создавать сложнейшие карты в виртуальной Warhammer-вселенной.



Zanoza Modeler — идеальный инструмент для полной переработки мира GTA: San Andreas.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!

HALF-LIFE® 2
EPISODE ONE

VALVE

powered by source™

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков

ХОЧЕШЬ МИРА — ГОТОВЬСЯ К ВОЙНЕ

В ваших письмах вы часто спрашиваете, с какими трудностями предстоит столкнуться начинающему дизайнеру RTS. За ответом мы решили обратиться к самому, наверное, именитому отечественному разработчику стратегий в реальном времени — компании Nival Interactive, сотрудники которой согласились рассказать о том, как создавался «Блицкриг II».

Геймдизайн определяет успех игры. Самая гениальная идея, самый технологичный движок без грамотной работы дизайнеров не сделают из игры шедевра. Геймдизайн — это, вне всяких сомнений, творческий процесс, но он подчиняется определенным и порой довольно жестким правилам. Именно им мы и хотим посвятить эту статью, подкрепив ее нашим личным опытом разработки карт и миссий в «Блицкриге II».

Идеальный пример

От «Блицкрига II» ждали многого: высокой реалистичности, хорошей динамики, сбалансированного игрового процесса. Как все это сделать так, чтобы оправдать ожидания поклонников RTS? Как сделать из «Блицкрига II» именно игру, а не энциклопедию по мотивам грандиозных исторических событий полувековой давности?

Ответ на этот вопрос растянулся на весь срок разработки. Нам пришлось столкнуться как с классическими, так и с совершенно новыми проблемами геймдизайна, решения которых были не всегда стандартны, но всегда обоснованы. Очень важным этапом разработки является создание скетчей карт и миссий. В настоящее время это не только показатель профессионализма, но и просто суровая необходимость. Дизайнеры работают с документальным материалом и на его основе создают несколько вариантов эскизов. Таким образом стилистический и смысловой облик карты определяется в самом начале ее создания.

Зачем нужны пасхалки?

«Почему Гоголь отказался исправлять «щекатурку», а Достоевский — «круглый стол овальной формы»? Почему Достоевский не захотел ликвидировать явную оговорку? Почему Александр Дюма назвал свой роман «Три мушкетера», хотя их, безусловно, четыре? Таких примеров сотни. Видимо, ошибки и неточности чем-то дороги писателю». ***С. Довлатов.***

Easter eggs — это милые ненужности, которые дизайнеры вполне осознанно вводят в игру. В случае с «Блицкригом II» подобные шутки (заметьте, совершенно невинные) подчеркивают общую «правильность» дизайна.

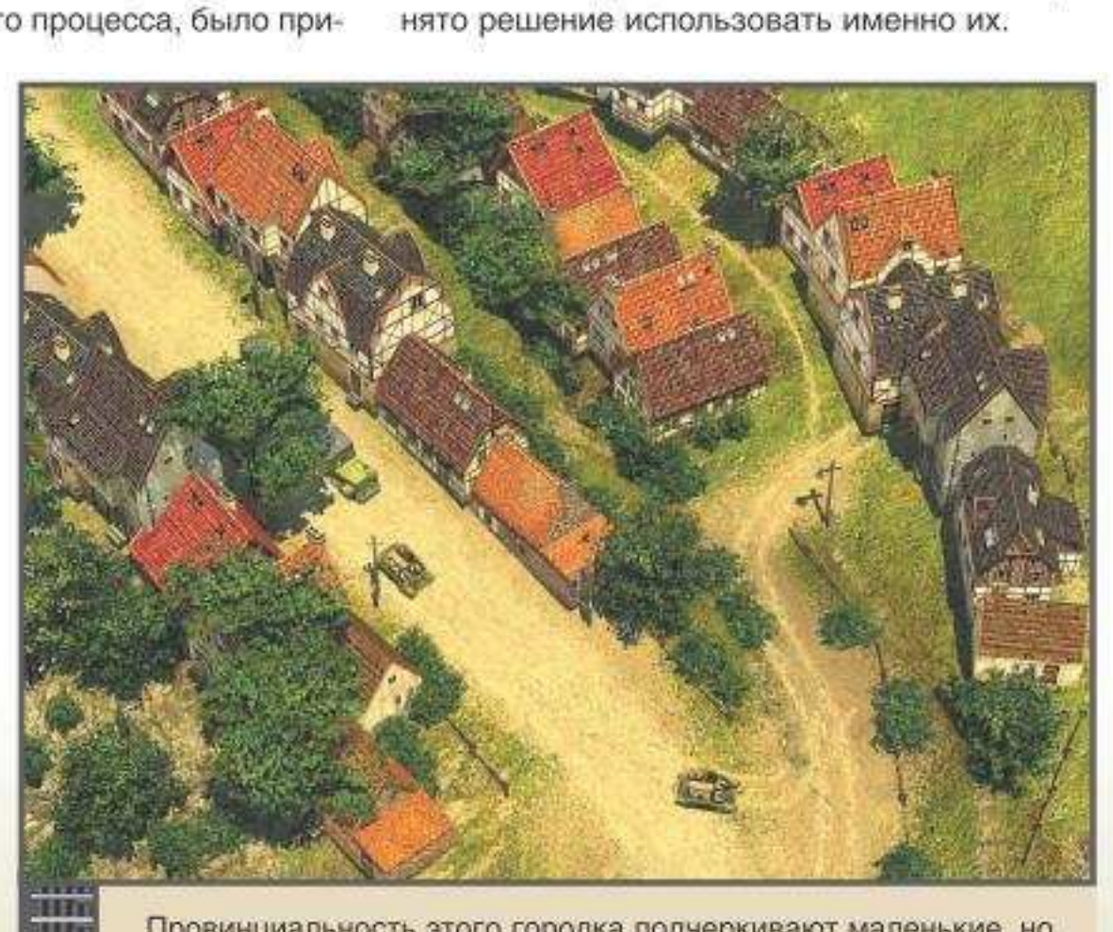
На одной из карт в джунглях внимательный игрок может обнаружить... небольшой заснеженный участок земли. И снеговика на нем. Как и откуда он взялся, сейчас, наверное, уже никто не объяснит, как не объяснят и того, почему снеговик на этой карте очень эффектно взрывается.

В другой миссии немецкие солдаты поджаривают на вертеле свинью. Кому-то из дизайнеров показалось этого недостаточно — и свинье добавили анимацию. Хряк, извивающийся над костром, смотрится не очень реалистично (хотя это тоже вопрос), но забавно. Решили оставить.

Самым сложным оказалось определиться со степенью реалистичности. Если бы мы сделали «Блицкриг II» в полном соответствии с исторической действительностью, от игры в нем бы мало что осталось. Возьмем, например, пятибашенный танк Т-35. Смоделируй мы реальные характеристики танка, получилась бы довольно слабая боевая машина. Поэтому, исходя из соображений качества и баланса игрового процесса, было принято решение немного «подкрутить» его характеристики.

Другой пример, связанный непосредственно с дизайном миссий. В Севастопольской кампании танки были задействованы мало. Однако представить себе миссию без боевых машин просто невозможно. Зато мы выяснили, что в Крыму активно использовались самоходки, и автоматически было принято решение использовать именно их.

Одного песка для создания африканского антуража мало. Не помешает еще деревушка в арабском стиле с обязательной мечетью и развалинами.



Провинциальность этого городка подчеркивают маленькие, но очень важные детали.

Еще один пример. Одна из любимых многими миссий — сражение у Сапун-горы. Движок игры позволял смоделировать ее реальную высоту. Однако это серьезно затруднило бы управление самолетами. Решение было все же принято в пользу удобства. Среди нас были противники такой сложной системы, но консерватизм отступал на второй план, когда вспоминалась наша главная цель — сделать игру, а не энциклопедический справочник.

Дизайнер–специалист

Каждой карте и каждой миссии уделяется много времени. Дизайнер начинает буквально жить в созданном и неоднократно переделанном им мире. Он с легкостью проходит свою миссию на любом уровне сложности, знает ее лучше, чем свои пять пальцев, карта кажется ему детально продуманной и идеально сбалансированной. Чаще всего — это иллюзия, обман зрения.

Крайне важным этапом в геймдизайне является тестинг миссии независимым специалистом, который часто не может ее пройти даже на самом простом уровне сложности. Как правило, дизайнеры сами проходят миссии друг друга и в случае необходимости отправляют их на доработку.

Бывают и экзотические случаи, когда одна из миссий упрощалась три раза. Ее автор виртуозно демонстрировал своим коллегам тактическое мастерство, легко проходя ее с мышкой в левой руке и едва ли не с завязанными глазами, но суровые коллеги остались непреклонны — им его эмпирические аргументы показались недостаточными.

Внимание к деталям

Значительное внимание следует уделять самым мелким деталям — именно они создают ощущение правдоподобности окружающего мира, обеспечивая эффект присутствия и комфортного погружения в игру. Карта должна быть логична, всегда следует помнить, что город — это не просто скопление домов, а хозяйство европейского фермера серьезно отличается от огорода советского колхозника. При доведении миссии до ума работу серьезно облегчают документальные источники.

Мелочи жизни

Мелочей у дизайнера на самом деле не бывает. Какие же это мелочи, если из-за них в десятый раз приходится возвращаться к одной и той же карте? Мы приводим выдержки из критических комментариев ведущего дизайнера «Блицкрига II»:

— Деревня у моря больше похожа на советскую, чем на европейскую. Дом-двор-дорога. Это плохо.

— Ящики у дота смотрятся странно. Если это боеприпасы, то вряд ли кто-то будет выбегать за ними под обстрелом.

— Непонятно, что означает одна палатка в лесу. И раз уж она тут стоит, около нее надо «вытоптать» траву, провести к ней тропинку и положить рядом какие-нибудь объекты. Зачем сейчас эта палатка, понять тяжело.

— Мало «натоптано». Мало объектов. Смысл и предназначение этого здания не читается.

— Идея с развалинами замка забавная, но вряд ли замок стали бы строить на такой изогнутой горе. Да и обломки сползли бы вниз. Не очень верится.

— Огороды дворов стали лучше. Появился домашний скот. Это хорошо.

— Склад, огород и разрушенный городской дом на берегу моря. Тропинка, ведущая к ящику... Не берусь предположить, что это было.

— Возникает ощущение, что в разрушенной деревне не было огородов, сараев, туалетов, загонов для скота и пр.

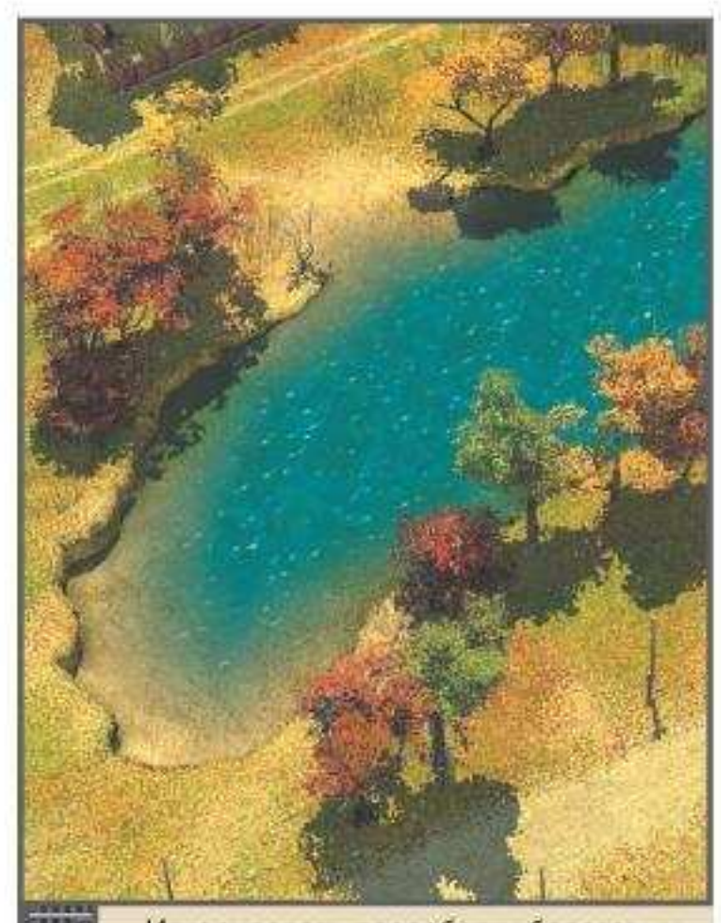
Но чаще всего встречается о многом говорящий комментарий: «ЧТО ЭТО?!». Зато к финальному облику карт в «Блицкриге II» теперь уже не придерется даже самый въедливый критик.

Серьезным козырем карты может быть наличие на ней узнаваемых landmark'ов. Буквально за две недели до сдачи проекта художники сделали нам подарок — нарисовали Бранденбургские ворота. Удержаться от того, чтобы разместить их в игре, мы, конечно, не могли, несмотря на стремительно приближающийся дедлайн. Пришлось тщательнейшим образом изучить карты Берлина, чтобы понять, где находились ворота, и чтобы их месторасположение в игре соответствовало действительности. В результате берлинская миссия получила ценный дизайн-бонус.

■■■

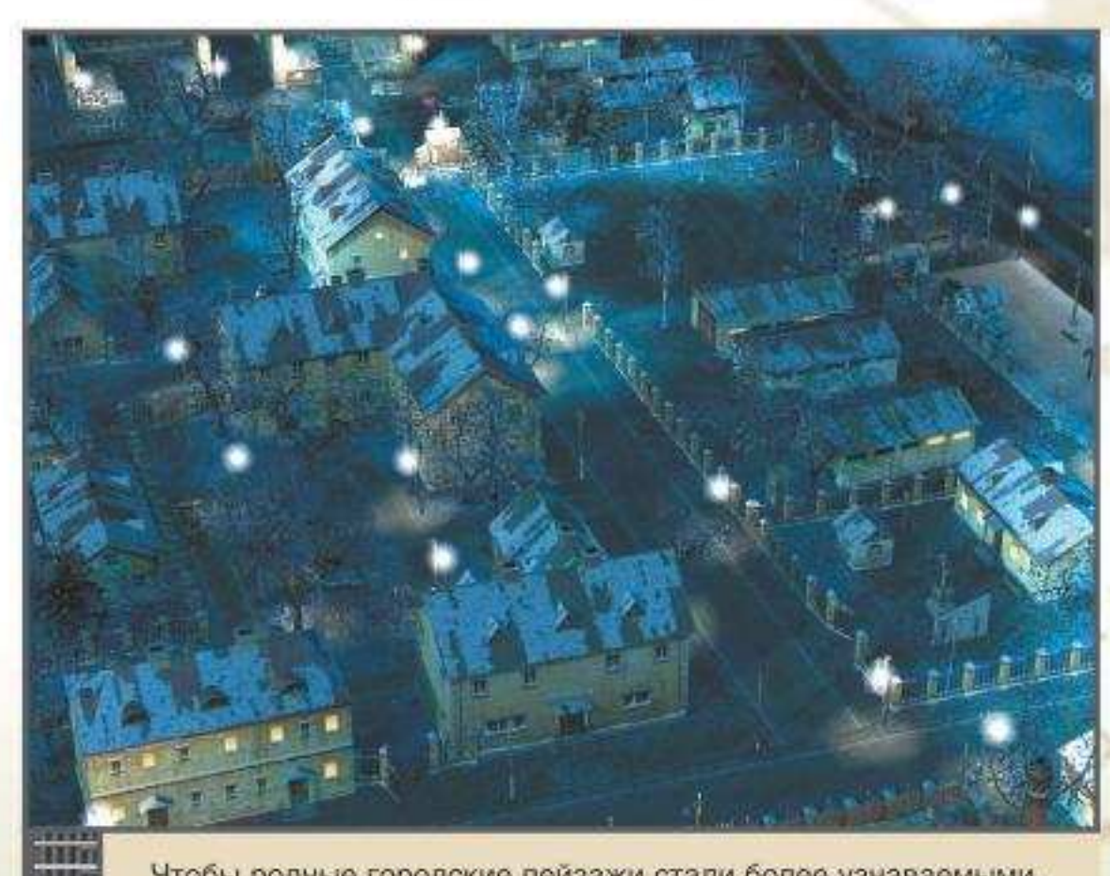
Все карты и миссии должны объединяться сюжетом и общими правилами игры. Любой, даже самый слабый намек на неестественность — дорога, уходящая в никуда, непонятная постройка посреди пустыни — безжалостно разрушает положительное впечатление. Иногда злую шутку может сыграть слишком высокий полет фантазии. Иногда изящное решение может подсказать вид из офисного окна. Наблюдательность и вдумчивость — два самых важных качества дизайнера карт.

Эти правила действительно работают на практике. И самое лучшее подтверждение тому — «Блицкриг II». ■



Игнорировать проработку береговых линий — значит, допустить серьезную ошибку в дизайне карты.

Правдоподобность железнодорожных развязок — немаловажная деталь в дизайне карт.



Чтобы родные городские пейзажи стали более узнаваемыми, иногда достаточно просто выглянуть в окно.

КРИ-2006 ГЛАЗАМИ ИГРОДЕЛОВ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Уже несколько лет подряд в феврале-марте-апреле у лучших представителей СНГ'шного игропрома просыпается охота к перемене мест. Как перелетные птицы в начале весны летят на север, игростроевцы едут и даже преодолевают водные преграды, чтобы собраться вместе на **Конференции разработчиков игр**, продемонстрировать свои достижения, пошуметь на лекциях, обсудить с коллегами новые идеи.

Мы попросили поделиться своими впечатлениями участников конференции. Основная задача данной статьи — показать вам, как работает вся эта выставочная КРИ-кухня с точки зрения создателей игр. Мы проследили путь разработчиков от подготовительного этапа до самого закрытия и теперь предлагаем вам совершить это занятное путешествие вместе с нами.

amicus — Петр Прохоренко, сценарист и гейм-дизайнер студии «**Леста**»;

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер и композитор **Temporal Games**;

Zeitcatcher — Иван Никитин, директор и ведущий программист **Temporal Games**;

Penguin — Елена Худенко, PR-менеджер **KDV games**;

nek — Юрий Некрасов, директор **CrioLand**;

AG — Макс Тумин, менеджер **MiST land — South** (ответственный за проект **Jagged Alliance 3D**);

Представители «**Игромании**» — **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренков** и **Светлана Померанцева** — задавали вопросы разработчикам в момент подготовки и проведения КРИ, а также отлавливали их на заключительном этапе, когда все уже разошлись и можно было, наконец, оценить произошедшее трезвым взглядом.

На старт! Поехали!

Найти кого-нибудь из разработчиков накануне КРИ-2006, да еще заставить поделиться с нами подробностями подготовки к выставке было проблематично. Девелоперы прятались в потайных комнатах, где обсуждали секретные планы по завоеванию мирового господства путем показа на конференции своих новых проектов. А те, кто не был задействован в обсуждениях, паковали будущим резидентам чемоданы. Тем не менее несколько человек были нами пойманы и опрошены.

Игромания Как идет подготовка к выставке?

[amicus]

Собираемся уже вовсю! Готовим материалы для прессы, настраиваем выставочные билды (специальные демо-версии), проверяем полиграфию к печати, монтируем ролики. На КРИ будет много работы. Мы собираемся анонсировать аддон «**Стальные монстры: Союзники**», где будут новые страны, куча свежих юнитов, обновленная боевая система и много чего еще (покажем геймплейный ролик, собранный из фрагментов обновленного игрового процесса и планов нового вступительного ролика), и стратегию «**Агрессия**», первую игру сразу о двух мировых войнах. Продемонстрируем геймплейный ролик, который дает представление как о стратегической, так и о тактической части.

Кроме того, мы покажем свежие версии «Стальных монстров: Союзники» и «Агрессии». Но последнюю, скорее всего, увидят только пресса и наши коллеги. Для широкого показа игрокам время еще не пришло (еще бы, это даже не бета-версия). А еще собираемся общаться с коллегами, журналистами, ходить на лекции, мастер-классы и презентации.

[Mushroomer]

КРИ — это событие... В 2006 году она проводится в четвертый раз. И уже третий раз в гостинице «Космос» на ВДНХ. Наша компания два раза участвовала в предыдущих конференциях, оба раза весьма успешно. Так что можно сказать, кое-что мы уже знаем... На горьком опыте было уяснено, что подготовка к выставке не обходится без кранча («кранчем» разработчики называют авральные работы в условиях острой нехватки времени). Причем одной неделей тут не обойтись.

Поэтому в этот раз решили начинать за полтора месяца до знаменательного события, чтобы избавить себя от лихорадочных телодвижений в ночь на 7 апреля. Так что мы взяли старт еще в середине февраля. За это время успели многое. Сильно доработали графику. Нарисовали плакаты для стенда, оформили сайт. Но главное, мы наконец-то закончили архитектурный конструктор деревень для одной из игровых рас.

Всеобщая радость по этому поводу, однако, была недолгой. Спустя пару дней упал RAID-массив, на котором хранились все наработки по конструктору, а последняя резервная копия отбрасывала нас на месяц назад!

КРИ и «Космос» — хорошее сочетание.

Внутри обстановка тоже космическая.

Уже готовились финансы для обращения к специалистам по восстановлению данных, но, к счастью, все обошлось. В интернете нашли программу, которая восстановила все что «было нажито непосильным трудом». После такого стресса мы облегченно вздохнули и немедленно сделали резервную копию.

Тут как-то совершенно незаметно наступила середина марта, а сделать предстояло еще слишком много. Наш 3D-мастер, **Денис Пахунов**, в спешном порядке озеленял моделями растений кусочек игрового мира, который мы собираемся показывать на конференции.

Художники никак не могли прийти к единому мнению по поводу плаката: перебирали эскизы, показывали начальству, слушали критику, перерисовывали, опять показывали, а иногда перерисовывали не показывая... У технического отдела тоже не обошлось без казусов. При попытке добавить шейдер движения к листве деревьев та увеличивались в размерах, и дерево превращалось в сучковатого монстра, вокруг которого на бешеной скорости вращались стаи листьев. Проблему решили, но осадок, что называется, остался. У аниматоров было свое веселье. Первая трехмерная модель волка почему-то желала бегать по сцене исключительно на задних лапах, как в цирке. Анимацию, само собой, забраковали, и все пришлось переделывать.

И вот до КРИ осталась неделя. В идеале, к этому времени мы должны были осматривать готовую сцену, отлавливать ленивые баги и обсуждать за чашкой чая, как примет нас Конференция в этом году. На практике все вышло несколько иначе. Трехмерный отдел без сна и отдыха продолжает трудиться над финальной сценой деревни. Задерганные аниматоры все еще дрессируют бедное животное, которое так и норовит выкинуть какой-нибудь новый фокус.

Ведущие программисты организовали импровизированный офис в квартире, чтобы не тратить время на переезды, и с утра до ночи ваяют код: прикручивают к тестовой сцене то физику, то камеру, то еще черт знает что... Из запланированного готовы только плакаты, визитки и листовки. Отсюда вывод: начинай подготовку к конференции хоть за неделю, хоть за месяц — все закончится жестоким кранчем. Так и живем.

В открытом «Космосе»

Седьмого апреля передовые отряды разработчиков штурмом взяли гостиницу «Космос» и рассредоточились на выставочных площадях. Где-то там, среди этого шумного моря, приютился скромный стенд молодой компании Temporal Games. Все происходящее на выставке тщательно фиксировал в свой блокнот Mushroomer. Его записи отражают хронику событий отдельно взятой игровой компании, но примерно то же самое происходило за кулисами каждого выставочного стенда...

КРИ: День первый

Глаза открывались неохотно. Сначала правый, потом левый. Всего два часа сна, а впереди целый день на ногах. Однако не время размышлять о вечном — «Космос» ждет. Как мы ни старались, накануне стало ясно, что демонстрационную сценку придется собирать уже на стенде. Прибыли к месту проведения довольно быстро, прошли регистрацию и отправились украшать стенд. Мы были на ярмарке первыми. Установили аппаратуру, повесили на стены оба постера, разложили листовки с визитками.

Потихоньку начали подгребать остальные участники. Ожили соседние стенды. У нас работа кипит — собираем демку прямо на месте. Когда осталось только добавить часть кода, которую должен был привезти второй программист, выяснилось, что он проспал. Немного нервных переговоров по телефону, и вот он уже проходит регистрацию. Наконец все было готово. Запустили и увидели страшнейшие тормоза. Из-за нехватки времени не были интегрированы LOD'ы, поэтому сцена прорабатывалась целиком, что и вызвало такую реакцию.

И это были только цветочки! Рука главного героя управлению не поддавалась, просто покачивалась перед камерой, иногда показывая нам странные штуки. А небо, наше красивое небо, превратилось в серую тряпку. Стало ясно, что кранч с началом выставки для нас не кончился. Предстоящий вечер и ночь сулили много интересного: скоростное программирование и длинный забег по отлавливанию багов. К тому же завтра придется привезти с собой колонки, поскольку встроенные в монитор динамики не дают того звука, который хотелось бы. То есть вообще не дают звука.

Однако первый день прошел довольно бодро, опоздавший программист сел прямо в бизнес-ланже (что такое Business Lounge, можно прочитать на отдельном текстовом блоке) и правил код для руки главного героя на ноутбуке. Подходившим посетителям приходилось демонстрировать тормоза и объяснять, что завтра будет лучше, чем сегодня. Народ отнесся с пониманием...

КРИ: День второй

Ночью спешно устраняли выявленные днем недостатки. Для оптимизации сцены пришлось «скосить» половину травы. Программисты доработали код. В целом все это дало небольшой прирост производительнос-

Ярмарка проектов

[Mushroomer]

Самым главным нововведением в этом году стало расширение площади экспозиции, добавился целый зал под названием Business Lounge со столиками, стульями и маленьким буфетиком для разговоров за чашечкой кофе. Слева расположились 12 стендов Ярмарки проектов, на которых независимые девелоперы предлагали всем оценить качество своих разработок (в первую очередь, возможным издателям). В этом году на ярмарке можно было увидеть:

— авиасимулятор аркадного типа, разработанный одним человеком, демонстрирующий приятную, пусть и не совсем современную графику и ненапрягающий геймплей;

— компания **Snuch Studios** демонстрировала стелс-экшн с элементами ролевой игры, оригинальную вселенную и бесплатный движок;

— один стенд занимала студия **Oxide**, которая демонстрировала киберпанк-экшен;

— на нашем стенде мы показывали дебютную игру **The Tales of Walenir**;

— демонстрировался видеоквест для DVD-плееров. Задумка оригинальная, но немного странная;

— компания **CREOTEAM** показывала демку, в которой узнавались наиболее интересные моменты популярных игр (сеттинг **Half-Life 2**, анимации и боевая система из **Prince of Persia**, ну и так далее). Конечно, такое тоже надо суметь, но это, увы, идет вразрез с креативом;

— целых три стенда занимала онлайновая RPG **Time Zero**. Вокруг них тусовались военные мужи в форме, с автоматами, вперемешку с девушками, опять же, в форме и тоже с автоматами;

— засветилась группа белорусских ребят, сделавших приятный сплав **Homeworld** и «**Космических рейнджеров**». Приятный, выдержанный стиль и узнаваемые механизмы игры сразу располагали народ к этой игре.

Также в бизнес-ланже были замечены: KranX — они показывали DEVерсию, снятую год назад; «**MOCAP**» — студия технологии motion capture, предлагающая записывать у них анимации по, в общем-то, демократичным ценам; **AGEIA** — первый ускоритель физики; «**Бука**», **Alawar**, **Gaijin** и девушки с боди-артом. Еще был черный куб **sibilant**, интригующий каким-то закрыто-презентовавшимся проектом в жанре i-Quest. Приглашение внутрь я таки получил на третий день, но воспользоваться им не успел.

В общем и целом, конференция удалась, она растет и ширится, она объединяет людей. Она помогает заявить о себе новичкам на ярмарке проектов — и это здорово!

Эльфийки с флейтами в руках запомнились многим.

Ромашковые поля и листва березовой рощи снизили производительность The Tales of Walenir от команды Temporal Games до едва приемлемых 15 FPS.

ти. Была исправлена анимация руки, добавлены небо и чудо природы от нашего 3D-отдела — волк. Животину интегрировали для демонстрации базы игровой логики. Готовую сцену в таком виде — с небом, рукой, волком и 15-ю FPS — повезли на второй день.

Внесенные изменения дали должный эффект. Народ с интересом подходил к стенду, пробовал «бегать» по карте и выдавал положительные отзывы. Не успели сделать только респаун для волка, из-за чего после каждого показательного убиения животного приходилось перезапускать билд. Тем не менее на второй день выставки времени у нас оказалось несколько больше, чем в первый, и мы успели немного походить и пообщаться с коллегами. Наши визитки и листовки, распечатанные специально для мероприятия, расходились как пирожки.

КРИ: День третий

Весь день настраивали параметры отображения картинки, в результате чего игра стала смотреться лучше. Еще по прошлым выставкам замечено, что на третий день активность посетителей падает в разы. Если подходят, то медленно, если интересуются, то вяло. Сказывается общее физическое и нервное истощение.

Зато по стендам, заявленным претендентами на **КРИ Awards**, начинают ходить представители издательств и другие нужные люди, оценивая участников. Ближе к шести вечера стали разбирать стенд, отвезли системный блок в камеру хранения и пошли на церемонию закрытия. Гран-мерси организаторам, которые пригласили вести церемонию по-настоящему хорошего ведущего. По сравнению с поп-юмором Бачинского и Стиллавина (прошлогодние ведущие) контраст был разительный, причем не в пользу звезд радиоэфира. Антон Комолов отработал на все сто. Над его шутками хотелось смеяться, чем зал охотно и занимался. Незаметно подошло время вручения наград, и КРИ 2006 подошла к концу.

До встречи в 2007-м на пятой Конференции разработчиков игр!

Как бы итоги

И вот все закончилось. Можно перевести дух и заглянуть в перспективу.

Вопрос: Как все прошло? Поделитесь впечатлениями.

[amicus]

В общем, КРИ-2006 успешно завершилась, что есть несомненное благо — график был насыщенный, все порядком вымотались. У нас, увы, были потери в стройных рядах. В первый же день свалился с высокой температурой **Сергей Титаренко**, руководитель проекта «**Стальные монстры**». Очень жалко было отправлять его обратно в Питер — нам его потом очень не хватало на церемонии награждения. В целом КРИ если и не превзошла ожидания, то не обманула их. Народу было много, интерес публики к нашим играм не позволял отойти далеко от стенда. Было много общения, переговоров, новых знакомств. План перевыполнили на все 101%, поэтому остались очень довольны.

«**Агрессию**» общественности показали. Наибольший фурор вызвали наши честные атомные взрывы (да-да, уже ведем переговоры с производителями одной физической карточки о взаимовыгодном сотрудничестве) и система расчлененки юнитов при прямых попаданиях тяжелых артиллерийских снарядов.

Показ «**Стальных монстров: Союзники**» также прошел весьма успешно. Посетили ряд лекций, но тут нас постигло легкое разочарование — практически ничего интересного из основной массы докладов почерпнуть не удалось. Впрочем, мы виноваты сами. Надо было принимать участие в докладах и самим рассказывать всякое интересное, чтобы могли критиковать уже нас.

Ну и, наверное, самое для нас важное — приехали обратно не с пустыми руками. Получили на церемонии награждения ценный подарок — приз «**Самый нестандартный проект КРИ-2006**» (за «Стальных монстров»). Собственно, этот аккуратный стеклянный кубик и будет напоминать нам теперь о «КРИ два-ноль-ноль-шесть».

[Zeitcatcher]

В этом году к месту проведения КРИ (крылу гостиницы «Космос») добавили спокойный и тихий Business Lounge, где мы, Temporal Games, собственно и располагались. Как обычно, мы арендовали стенд на Ярмарке проектов. Нам повезло. Само расположение нашего стенда относительно других было очень удачным. Тем не менее, судя по первому дню, далеко не все посетители находили время на Business Lounge — он все же находился не в самом сердце выставочного павильона. Однако люди шли, и мы довольны результатами.

Участие стоило затраченных усилий. Мы вдоволь пообщались с интересными и нужными нашему делу людьми, своим примером в очередной раз доказали, что разрабатывать игры на голом энтузиазме можно, причем делать это качественно. Одно расстроило — стенды на Ярмарке проектов были настолько высоки, что смотреть на мониторы, брать какие-либо материалы со столов, даже просто пользоваться мышью, что-то вводить с клавиатуры было крайне неудобно. Все это можно отнести к разряду непродуманных мелочей.

Приятно было встретить людей, уже знакомых по предыдущим конференциям, и воочию увидеть знакомых, с которыми ранее общались лишь по Сети. Познакомился с новыми людьми: долго общались с главным редактором немецкого геймдев-издания **GameFace** по поводу концепций взаимодействия игрового мира с моделями физики; обсудил и с инженером **AGEIA** (так что, вполне вероятно, в ближайшее время мы добавим поддержку их физического ускорителя **PhysX** в свой движок). Очень много дельных советов дали нам специалисты других компаний. Ну и, конечно же, прислушались к конструктивной критике **Сергея Орловского**.

Подводя основной итог результатов КРИ для **Temporal Games**, можно сказать, что поставленной цели мы добились. Сейчас проведем разбор полетов и уже со следующей недели начнем готовить playable demo (игровую демо-версию). Низкий поклон организаторам и участникам конференции.

[nek]

Наш проект выходит на финишную прямую. Мы готовим к выпуску звездный (во всех смыслах) проект «**Завтра война**», и были серьезные сомнения по поводу целесообразности нашего участия в КРИ. Мы и так работаем в авральном режиме. Тем не менее фактически за несколько дней до начала было решено послать на выставку хотя бы одного человека. Это было чревато неприятными последствиями — большинство услуг, предоставляемых организаторами, уже не работали. С большим трудом удалось снять едва ли не последний номер в гостинице.

Уже на конференции больше всего понравился стенд **1С** — на ее многочисленных мониторах крутилась реклама нашей игры «Завтра война». Вообще результативность каждой новой КРИ все выше и выше, если судить по количеству проведенных мной переговоров. Из-за чего, кстати говоря, пройтись по чужим стендам и посмотреть все что хотелось не удалось. Вообще сочетание КРИ/«Космос», похоже, очень устойчивое и удобное — будем ждать продолжения!

[Penguin]

Очередная КРИ позади, и мы там были почти в полном составе — аж 18 сотрудников KDV. По мере возможности мы ходили на доклады, смотрели выставленные проекты, встречались с коллегами, но самым главным для нас, конечно, был показ нашей новой игры. В этом году у нас впервые был свой собственный стенд (в прошлом году мы участвовали в конференции как спонсоры, но проект не показывали). Мы привезли наш стратегический проект **Maelstrom** и устроили не просто показ, а целый фокус-тест. В течение трех дней мы общались на стенде с прессой, издателями, коллегами-разработчиками.

Каждому участнику фокус-теста мы показывали игру, рассказывали о ее особенностях, о технологии (кстати, всем желающим показывали **Vista Engine**, на которой создается проект), о дизайне и основных принци-

KDV games демонстрирует общественности (в том числе и зарубежной, слева Кирилл Талер) свой стратегический проект Maelstrom. Справа — Елена Худенко aka Penguin.

И разработчикам, и геймерам было на что посмотреть и чем заняться.

пах геймплея, а потом просили поделиться мнением. Предлагали заполнить анкету из 20 вопросов, оценить принципы развития каждой игровой расы, удобство интерфейса, логичность концепции сюжета.

Фокус-тест проходил в переговорочном отделении стенда, а в открытой части мы все три дня демонстрировали проект всем желающим, вне зависимости от надписи на бейджике. Работа была напряженной, стоила изрядного количества сил, но фокус-тест оказался очень полезным — свежий взгляд всегда помогает в работе, и мы уже начали вносить изменения в геймплей по его итогам на КРИ. Поэтому, пользуясь моментом, хочу еще раз от всего сердца поблагодарить всех, кто откликнулся на наше предложение обсудить проект, поделился своими мыслями и конструктивной критикой.

Кроме запланированных встреч с коллегами и прессой, было очень здорово пообщаться с игроками, с простыми смертными (не разработчиками). Приятно было видеть, что им интересно. Кстати говоря, мы планируем продолжить проведение фокус-тестов и в следующий раз (разы?) будем привлекать заинтересованных геймеров, так что следите за новостями.

Безусловно, КРИ — это событие №1 в календаре российских разработчиков, в том числе и для нас. И запомнилась четвертая конференция не только фокус-тестом Maelstrom, но и лекциями, вечеринками, церемонией награждения. На вечеринку «Акеллы» мы, к сожалению, не попали, зато потусовались на вечеринке **Intel**, а девушки — на **DEVишнике**.

О DEVишнике стоит рассказать особо — это была полузакрытая вечеринка, на которую приглашались только девушки-девелоперы. Всего собралось около 20 человек — дамы из 1С, Буки, Geleos Media, ND Games, KranX Productions, Ice-Pick Lodge, Targem, Wargaming.net и KDV games. Познакомились, закусили суши, посплетничали (конечно же, о разработчиках-мужчинах!). Было здорово видеть не только пиарщиц, но и тестеров, художниц, программисток. При желании все сидевшие за столом могли бы основать свою компанию — присутствовали специалисты практически любых направлений.

Прогрессирующая польза

*КРИ очень полезна для продвижения проектов от начинающих разработчиков. **Temporal Games** постаралась не упустить своего шанса.*

[Zeitcatcher]

КРИ проходит уже в четвертый раз, и налицо геометрическая прогрессия как в качественном, так и в количественном плане. Здесь мы получаем все: интересные лекции, мастер-классы и форумы; общение с коллегами по цеху; большой и красочный выставочный комплекс, где есть место не только топовым разработчикам, но и небольшим начинающим командам вроде нашей. Темп проживания (выживания?) этих трех дней невероятно интенсивен. Вся КРИ пролетает на одном дыхании. Хотя порой суета и масса впечатлений сбивают с ног. Тем не менее значение выставки для начинающих разработчиков просто невозможно оценить.

Очень порадовала и повеселила церемония награждения, Антон Комолов — однозначный da best-ведущий **КРИ Award**.

[AG]

КРИ бывает только раз в году. И это всегда кранч во время подготовки, минус выходные во время проведения и понедельник по окончании. Но, несмотря на все это, хочу сказать, что КРИ — это здорово, иначе я бы не ездил туда три года подряд. Всегда полезно послушать, что скажут другие на лекциях о тех же проблемах, с которыми сталкиваемся мы; показать свои проекты и послушать мнения о них; пополнить копилку контактов, ознакомиться с чужими технологиями, показать свои.

На этой КРИ мы делали закрытый показ одного из своих не анонсированных (официально) проектов, в котором используются новейшие технологи и, в частности, PhysX. Показывали и **Jagged Alliance 3D**, и «**Комбат**» (мы этот проект продюсируем). Стенд пользовался большой популярностью.

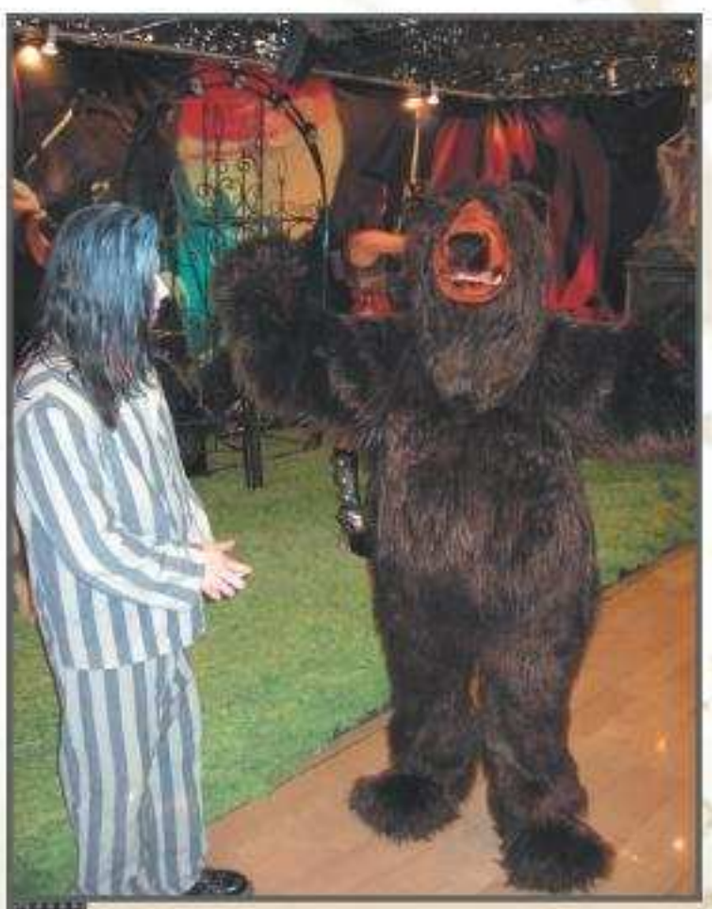
Кстати, недавно читал сообщения на форумах, где игроки обсуждают КРИ. Весьма забавно, у них какой-то странный взгляд, очень мало положительных отзывов — одни жалобы и упреки. А все почему? Потому что мало кто из них понимает, что КРИ — это в первую очередь **конференция**, во вторую **разработчиков**, в третью **игр**. Задача ублажать игроков просто не ставилась! Их никто не гонит со стендов, но не стоит ждать многого. Игры в рамках КРИ показываются не для геймеров. Даже у прессы бывают порой проблемы с доступом к тому или иному проекту. Увы и ах! Надеюсь, так оно и останется.

■ ■ ■

Отгремела-отшумела очередная Конференция разработчиков игр. Ее итоги еще долго будут обсуждать, оценивать и описывать. Если для посетителей и журналистов выставка достижений российского игропрома — это в первую очередь шоу, то для девелоперов — это работа. Мы приходим посмотреть на результаты их труда, и нельзя не сказать, что год от года они становятся все более впечатляющими. В том числе и благодаря КРИ. Долгих ей лет! ■

«Акелла» с девушками не промахнулся!

Но и другие девелоперы использовали женский ресурс по полной программе.



Хотя попадались и странные волосатые существа непонятного пола.

МИРЫ ТАМРИЭЛЯ

МОДИФИЦИРОВАНИЕ THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ЭДУАРД КЛИШИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Игра **The Elder Scrolls IV: Oblivion** во многом оправдала ожидания геймеров. Отличный сюжет, небывалая для RPG графика, море скиллов... Вот только одного не хватает — реиграбельности **Morrowind**. А это значит, что в самом ближайшем будущем появится множество модификаций. Чтобы не отставать от игростроя-общественности, давайте учиться работать в мощнейшем редакторе **TES Construction Set**, который позволяет изменять практически все игровые параметры.

Сегодня мы познакомимся с интерфейсом программы и научимся модифицировать оригинальные игровые локации: изменим ландшафт, клонируем и переместим уже имеющиеся элементы, добавим новые объекты.

ИНТЕРФЕЙС РЕДАКТОРА

Установите редактор ***с нашего диска*** в каталог с игрой. Если инсталлировать утилиту в другую директорию, то могут возникнуть проблемы с загрузкой некоторых файлов. Запустите программу. Интерфейс TES Construction Set состоит из четырех основных элементов: окна 3D-вида — **Render Window**, двух окон — **Object Window/Cell View** и очень удобной инструментальной панели, на которую вынесены самые необходимые инструменты. В поле **Render View** можно просматривать и редактировать игровые локации.

В окне **Cell View** располагается ряд полей-таблиц, в которые в виде списка заносятся те или иные игровые территории, в том числе интерьеры — так называемые *ячейки*. В левой части окна в таблице отображается список ячеек, а в правой — содержатся элементы, принадлежащие той или иной локации.

Окно **Object Window** можно условно разделить на две составляющие — левую и правую. Левая часть представляет собой длинный список категорий объектов и по своей структуре очень напоминает окошко Проводника. В правой части отображаются объекты соответствующей категории. Например, выбрав пункт **World Object**, а затем — **Static** в левом поле, в правой области окна вы увидите список неподвижных объектов игрового мира. Более подробно мы рассмотрим окно объектов при изменении игрового мира.

ОТ ТЕОРИИ — К ПРАКТИКЕ

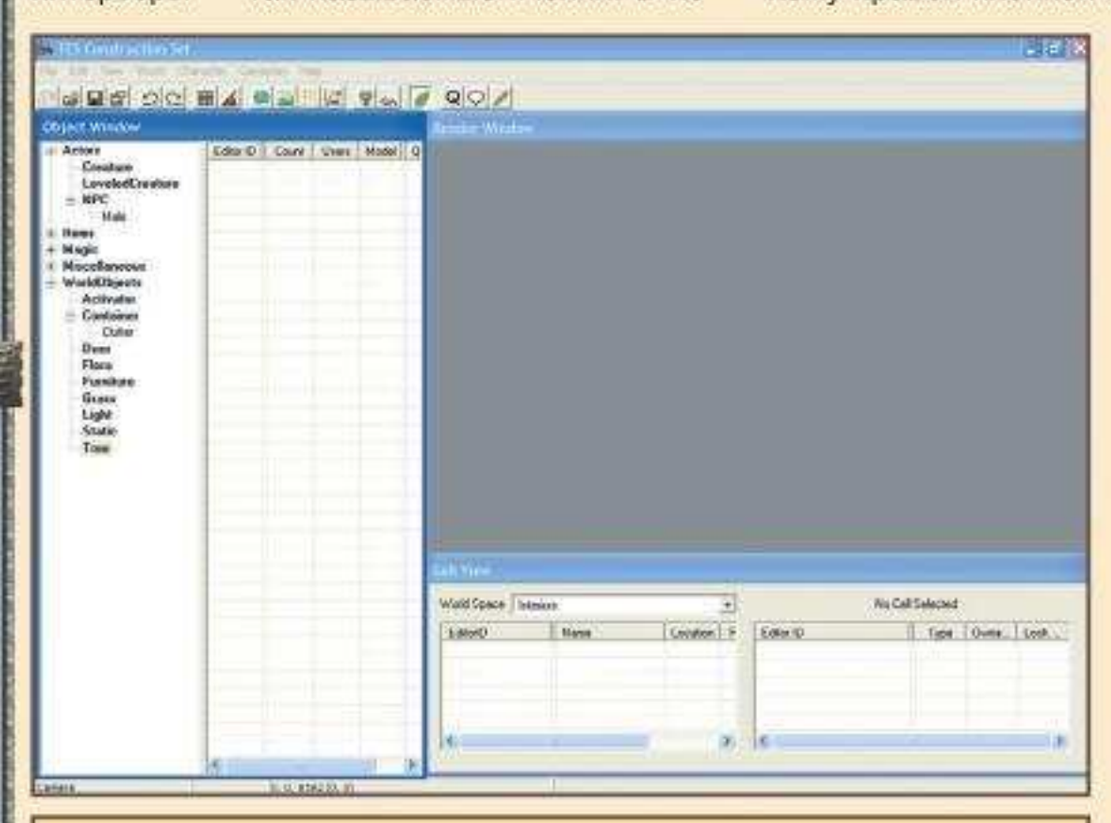
Переходим непосредственно к модифицированию игры. Для начала нам необходимо подключить так называемый мастер-файл (**Master File**), содержащий описание и характеристики всего игрового мира. Для этого выберите пункт меню **File/Data...** и в появившемся окне кликните дважды левой кнопкой мыши по файлу **Oblivion.esm**, а затем по кнопочке **Ok**. Подождите несколько секунд или даже минут — зависит от быстродействия вашего компьютера, — пока редактор загрузит все необходимые данные из мастер-файла. Можно приступать к просмотру и редактированию игровых локаций.

Выберите в окне **Cell View** интересующую вас область, выделите необходимый элемент в левом поле окна и щелкните по нему правой кнопкой мышки. В появившемся меню выберите пункт **View** и подождите немного, пока TES Construction Set выполнит все необходимые действия по загрузке выбранной местности.

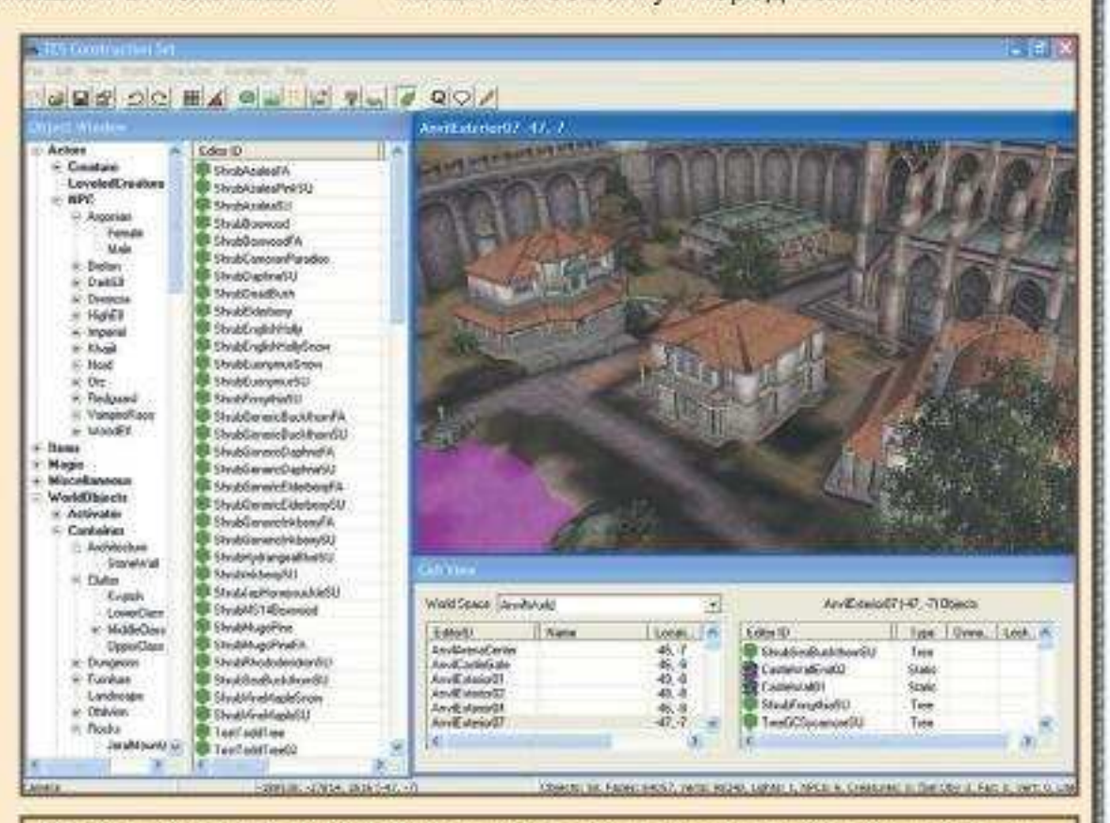
Перейдем к окну 3D-вида, название которого поменялось на имя загруженной локации. Перемещение по игровой карте (ячейке) осуществляется посредством курсорных клавиш или с помощью мыши при условии, что зажата средняя кнопка (или колесико в двухкнопочных мышах). Чтобы приблизить или отдалить камеру от игровой локации, воспользуйтесь колесиком мышки. Для поворота камеры достаточно зажать клавишу **Shift** на клавиатуре и переместить мышку относительно коврика. Чтобы выделить произвольный объект на карте, кликните по нему левой кнопкой мыши: появится возможность манипуляции с выбранным элементом.

Для перемещения объекта по карте достаточно один раз кликнуть по нему левой кнопкой мышки и перетащить его на новое место. Для изменения высоты или Z-координаты любого элемента нужно выделить его, а затем, зажав левую кнопку мыши и клавишу **Z**, переместить форму с одного места на другое. Если вы хотите поставить камеру по центру выделенного элемента, просто нажмите клавишу **C**. Повернуть объект тоже несложно — надо выделить его, а затем перемещать мышкой, удерживая зажатой правую кнопку.

Отредактировать свойства объекта (координаты, угол поворота по осям X, Y и Z) несложно, дважды щелкнув левой кнопкой мыши по объекту. Перед вами появится ок-



TES Construction Set перед началом работы.



Освоить редактор можно буквально за 15 минут, но вот создать в нем что-нибудь стоящее — значительно сложнее.

но, в котором вы можете изменить параметры. Для удаления выделенного объекта воспользуйтесь клавишей **Delete**. Хотите создать точную копию любого игрового объекта на карте? Без проблем! Выделите игровую модель и нажмите **Ctrl+D** — произойдет клонирование.

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Вернемся к окну **Object Window** и разберем содержимое основных категорий и процесс добавления выбранных элементов на игровую локацию. В группе **Actors** содержатся три подгруппы.

Creature — медведи, гоблины, зомби и еще целый ряд персонажей. **NPC** — NPC-персонажи (для каждого героя предусмотрены мужская и женская модель). **LeveledCreature** — список различных существ, чье поведение зависит от уровня главного героя.

В большую категорию **Items** входит ряд подразделов с книгами, броней, орудиями убийства и одеждой. Особое внимание обратите на категорию **LeveledItem**, которая содержит вещи, зависящие от уровня игрока. Пропустим категории **Magic** и **Miscellaneous** (на начальных этапах работы над модом они вам не понадобятся) и перейдем к рассмотрению третьей интересующей нас группы — **WorldObjects**, содержащей различные объекты мира игры.

Activators — различные макросы и триггеры для определения событий. **Containers** — несколько групп объектов: сундуки, корзины и прочие хранилища для предметов;

Doors — двери;

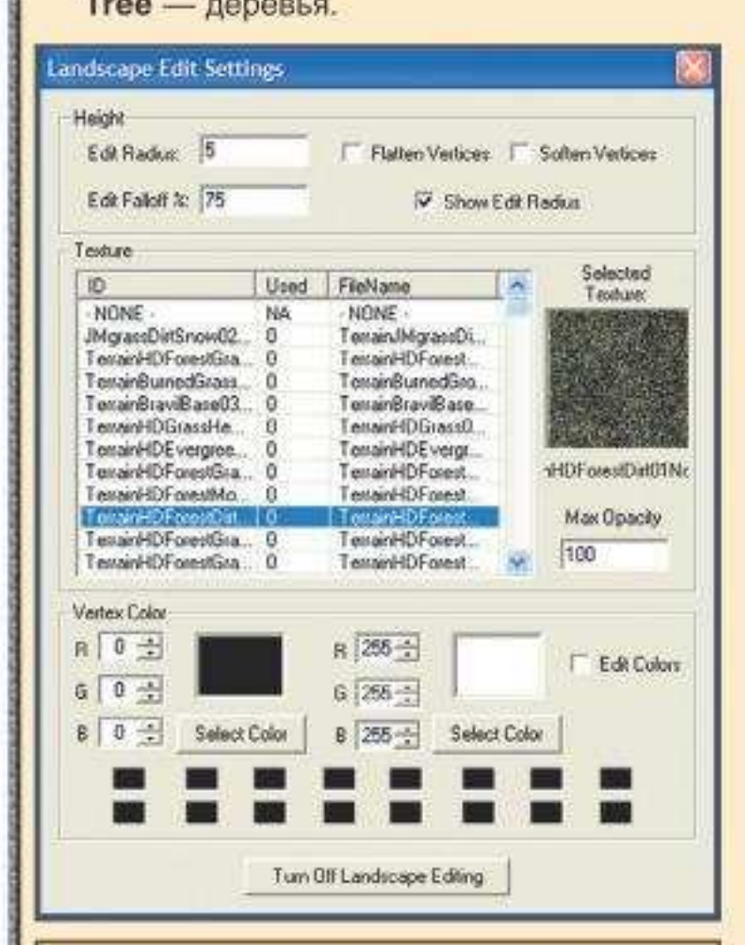
Flora — растительность.

Furniture — мебель;

Grass — трава и различные плантации.

Lights — источники освещения (светильники, лампы, подвесные фонари, живой огонь); **Static** — элементы архитектуры (замки, жилые домики, лестницы, ворота, камни, мебель);

Tree — деревья.



Окно настроек параметров редактирования ландшафта.

ПАРАМЕТРЫ ГЕЙМПЛЕЯ

Рассмотрим некоторые ключевые характеристики, которые помогут вам коренным образом изменить геймплей **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Заранее предупреждаем, что редактирование некоторых параметров TES IV может привести к нестабильной работе игры и частым вылетам в систему. Поэтому перед работой всегда делайте резервные копии изменяемых файлов.

Выберите в конструкторе **TES Construction Set** пункт меню **Gameplay/Settings**. Перед вами — окно правки игровых настроек Oblivion, в левой части которого находится список различных игровых параметров (их несколько сотен), а в правой отображаются значения выбранного элемента. Рассмотрим значения ряда игровых характеристик. Начнем с параметра **FFleeDistanceExterior**. Он задает максимальный радиус бегства напуганного персонажа. Когда NPC преодолеет путь, значение которого устанавливает характеристика **FFleeDistanceExterior**, он остановится. Параметр применяется лишь к персонажам, находящимся на открытом пространстве.

Значение атрибута **FFleeDistanceInterior** аналогично описанному **FFleeDistanceExterior** с поправкой на то, что данная характеристика применима к персонажам в помещениях. Настройка **FBlockMax** устанавливает лимит максимальной эффективности скилла блокировки. Значение **0.75** показывает, что стопроцентный скилл блокировки будет блокировать **75** процентов от причиненного урона. Если значение атрибута равно **1.0**, то при использовании защиты нанесенные повреждения будут отражены полностью.

И в завершение разговора — еще две важные характеристики, которые могут понадобиться вам на начальных этапах работы. **FMagickaReturnBase** — базовый параметр, определяющий скорость регенерации маны. **ISkillExpertMin** — минимальное значение скилла для получения навыков эксперта.

Мы рассмотрели пять наиболее часто используемых игровых параметров из нескольких сотен представленных в игре. Изменение других настроек проводится аналогичным образом. В подавляющем большинстве случаев понять, за что отвечает та или иная характеристика, можно по названию.

Чтобы добавить элемент на локацию (ячейку), достаточно выбрать его из определенной категории и перетащить мышкой на карту в окне 3D-вида. Для изменения характеристик объектов (например, скиллов или уровня персонажей) надо отметить интересующую вас категорию, а затем в правой части окна **Object Window** дважды кликнуть по названию объекта левой кнопкой мыши. Перед вами появится окно, в котором вы сможете прописать новые значения параметров.

ЛАНДШАФТ

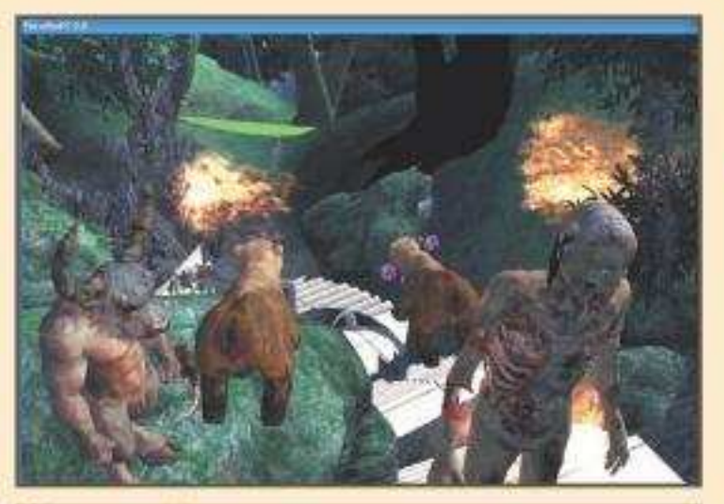
Мы научились добавлять на локацию различные объекты. Но невозможно сделать модификацию без изменения местности. Давайте разберемся, как изменить игровой ландшафт. Загрузите любую локацию, находясь в окне 3D-вида (окно перспективы должно быть выделено), нажмите клавишу **H**. Перед вами появится меню, в котором вы можете настроить параметры ландшафта: выбрать текстуру из списка, установить радиус редактирования...

Когда определитесь с атрибутами, перейдите в окно рендеринга и выделите участок, который хотите изменить. Чтобы применить выбранную в окне **Landscape Edit Settings** текстуру, кликните по участку местности правой кнопкой мыши. Вы увидите, что старая текстура удалена и подгружена новая. Если хотите сделать возвышенность, то кликните по ландшафту левой кнопкой мыши и, удерживая ее, перемещайте манипулятор вверх по коврику. Аналогичным образом создаются овраги, русла рек и котлованы озер.

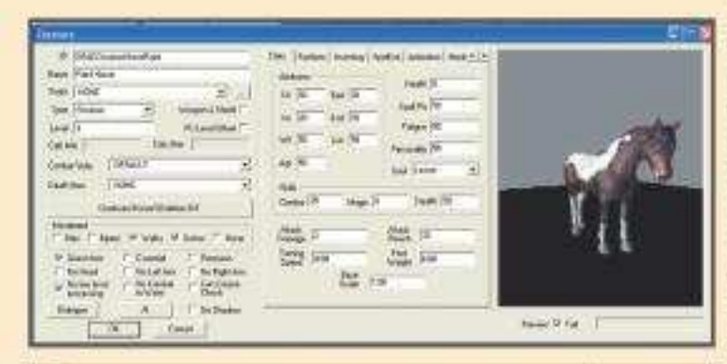
Чтобы сохранить собственную разработку в виде плагина, выберите пункт меню **File/Save** и укажите название модуля.

■ ■ ■

Мы рассмотрели основные принципы работы в редакторе TES Construction Set для The Elder Scrolls IV: Oblivion. Разобрали по косточкам основные элементы интерфейса, научились загружать оригинальные игровые локации, выполнять различные манипуляции с объектами, рассмотрели процесс добавления на игровую карту объектов и модифицировали ландшафт. Полученных знаний вам вполне хватит для создания несложного мода или карты для игры. В одном из ближайших номеров журнала мы продолжим изучать редактор и коснемся более сложных моментов. ■



На игровой локации после нашего вмешательства появились зомби, медведи, минотавр и даже крыса.



Редактирование параметров игровых объектов. Усиливаем и добавляем резвости лошади. Чтобы волки в лесу не так быстро грызли.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЭДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

VICE TO ANDREAS CONVERTER

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Не так давно мы рассказывали вам о том, как конвертировать объекты из игры **GTA: Vice City** в **GTA: San Andreas**. Описанный в статье метод универсален во всех отношениях, вот только слишком уж трудоемок, времени уходит — море. Но, к радости фанатов-модотворцев, наконец-то появилась утилита Vice To Andreas Converter, позволяющая автоматизировать процесс. Программа умело работает с файлами расширений **IDE** и **IPL** и позволяет буквально в считанные минуты конвертировать десятки и даже сотни объектов.

Несомненный плюс программы — простота освоения и высокая функциональность. Если у вас есть доступ к интернету, то конвертер будет автоматически обновляться. Недостатков же практически не наблюдается. Разве что нельзя переносить в формат San Andreas файлы коллизий, моделей и txd-архивы.

ПРАКТИКА: Чтобы переформатировать файлы игровых карт, необходимо выбрать одну из вкладок — IDE или IPL, загрузить файл локации и подождать несколько секунд, пока программа переведет параметры карты Vice City в формат GTA: SA.

ВЕРДИКТ: Vice To Andreas Converter — отличный инструмент для конвертации файлов карт GTA: Vice City в GTA: San Andreas. Программа проста в освоении, при этом не имеет аналогов! Рекомендуем использовать данный редактор всем, кто не хочет тратить драгоценное время на ручной перенос файлов игровых локаций.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

LEGION ARENA TEXT EDITOR

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Legion Arena Text Editor предназначен для правки различных параметров игры **Legion Arena**. Это первая утилита, позволяющая изменить практически любую составляющую игры.

ПРАКТИКА: Интерфейс как таковой у программы отсутствует — редактирование всех игровых характеристик проводится в **Microsoft Excel**. Когда параметры будут поправлены, необходимо воспользоваться файлом **localiser_v1.9.3.exe** для перевода данных в формат игры.

ВЕРДИКТ: Единственный в своем роде редактор data-файлов игры Legion Arena. К сожалению, серьезных модов с ее помощью не создать.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

HACKERX4 PREFAB SET 1

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Разработчики инструментария **F.E.A.R. Public Tools**, казалось бы, предусмотрели все в своем редакторе — наличие мощнейших утилит модифицирования игры, возможность использования стандартных игровых звуков, текстур... Вот только об одном забыли — о возможности подгружать оригинальные модельки. Но народные умельцы оперативно пришли на помощь и выпустили сборник игровых моделей под названием Hackerx4 Prefab Set 1, которые совсем не сложно разместить на новых уровнях. Теперь не нужно создавать новые плакаты, столы, бочки, лестницы, коридоры, коробки и прочую бутафорию: в набор входит огромное количество качественных моделей. Просто делаете уровень-коробку и начинаете планомерно заполнять его формами из Hackerx4 Prefab Set 1. Единственным недостатком данной разработки является использование только стандартных игровых текстур, впрочем, никто не мешает вам перетекстурировать модели, например, в **3DS Max**.

ВЕРДИКТ: Отличная подборка моделей для редактора WorldEdit, являющегося неотъемлемой частью инструментария F.E.A.R. Public Tools.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

CROWD IT

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Не так давно состоялся релиз новой версии **3DS Max**, а под него уже вовсю разрабатываются различные плагины. Crowd IT, созданный немецкой компанией **WorldofPolygons**, один из первых. Предназначение добавки — быстрый рендеринг сцены с большим числом объектов. Плагин является абсолютно бесплатным и необычайно удобен для создания игровых роликов с массовкой.

ВЕРДИКТ: Крайне удобный, да еще и абсолютно бесплатный плагин для 3DS Max 8.

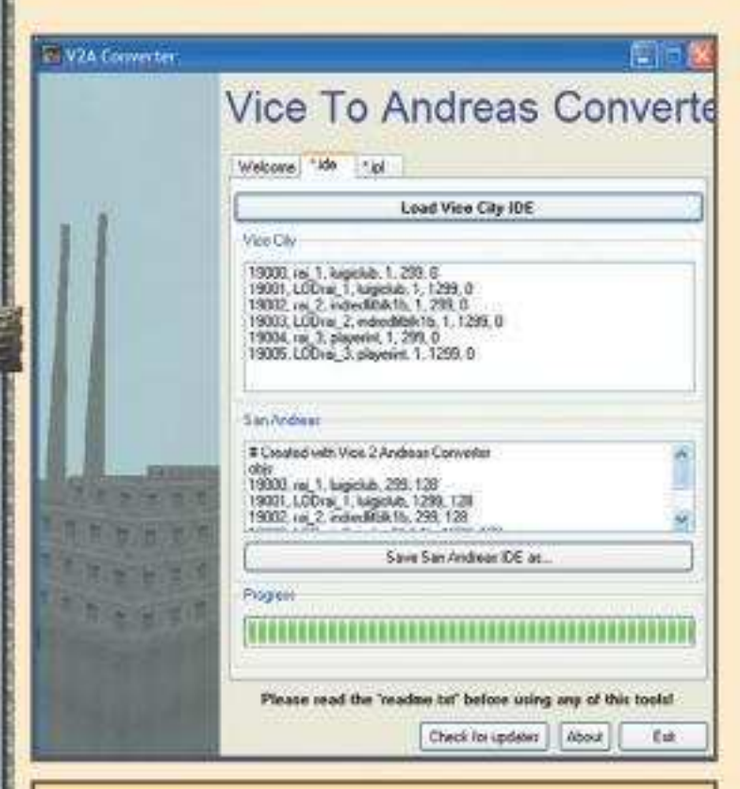
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

DUNGEON SIEGE II TOOL KIT

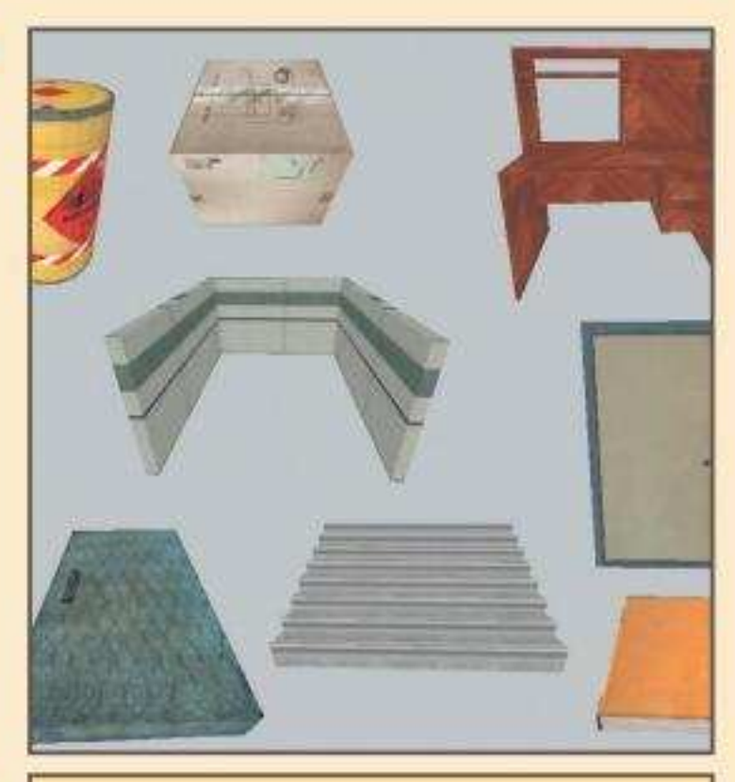
Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Dungeon Siege II Tool Kit — это пакет из трех утилит и нескольких дополнительных скриптов под 3DS Max для создания полноценных модов для игры.

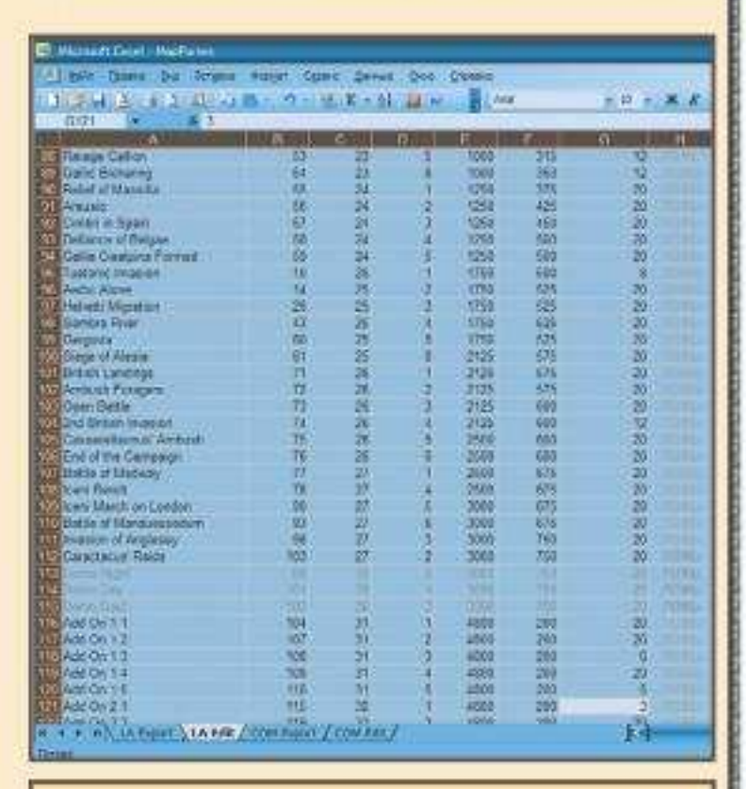
Перед установкой очередного инструментария убедитесь, что игра Dungeon Siege II пропатчена до последней версии. В противном случае при запуске редактора SiegeEditor2 готовьтесь отбиваться от ряда программных



Vice To Andreas Converter.



Hackerx4 Prefab Set 1.



Legion Arena Text Editor.

ошибок, кликая по Ignore-кнопкам. С помощью утилит данного Tool Kit вы можете создавать модификации любой сложности. Рассмотрим каждый из редакторов в отдельности.

ПРАКТИКА: Программа **DS2TankViewer** предназначена для работы с игровыми архивами. Интерфейс редактора весьма прост: два окна — левое и правое, плюс удобная инструментальная панель, на которую вынесены лишь самые необходимые для работы функции. Левое окно — аналог проводника Windows, в котором отображаются каталоги, содержащиеся в загруженном архиве. В правом окне отображается список всех файлов, подпапок, находящихся в корневом каталоге архива.

Программа позволяет извлекать из архива как отдельные файлы, так и целые папки. К сожалению, есть и недоработки: DS2TankViewer не умеет запаковывать измененные файлы обратно в архив. Ждем пакера от сторонних разработчиков.

Инструмент **DS2AnimViewer** позволяет просматривать различные игровые анимации, в частности — самодельные, созданные с помощью соответствующих скриптов в 3DS Max. Утилита крайне проста в использовании, интерфейс интуитивно понятен.

Мы рассмотрели уже две утилиты, но ни одна из них не позволяет нам изменять стандартные параметры игры. Неужели нас надули?! Разумеется, нет. Разработчики бросили все свои усилия на создание редактора **SiegeEditor2**, который представляет собой мощный инструмент, позволяющий как редактировать уже существующие карты, так и создавать новые. Интерфейс SiegeEditor2 стандартен для редакторов RPG. Всю правую часть программы занимает окно редактирования, где отображается загруженная карта/регион в 3D. Слева от него располагается поле со списком различных объектов, которые могут быть размещены на загруженной локации. Сверху редактора находится панель инструментов, на которую вынесено огромное количество полезных функций.

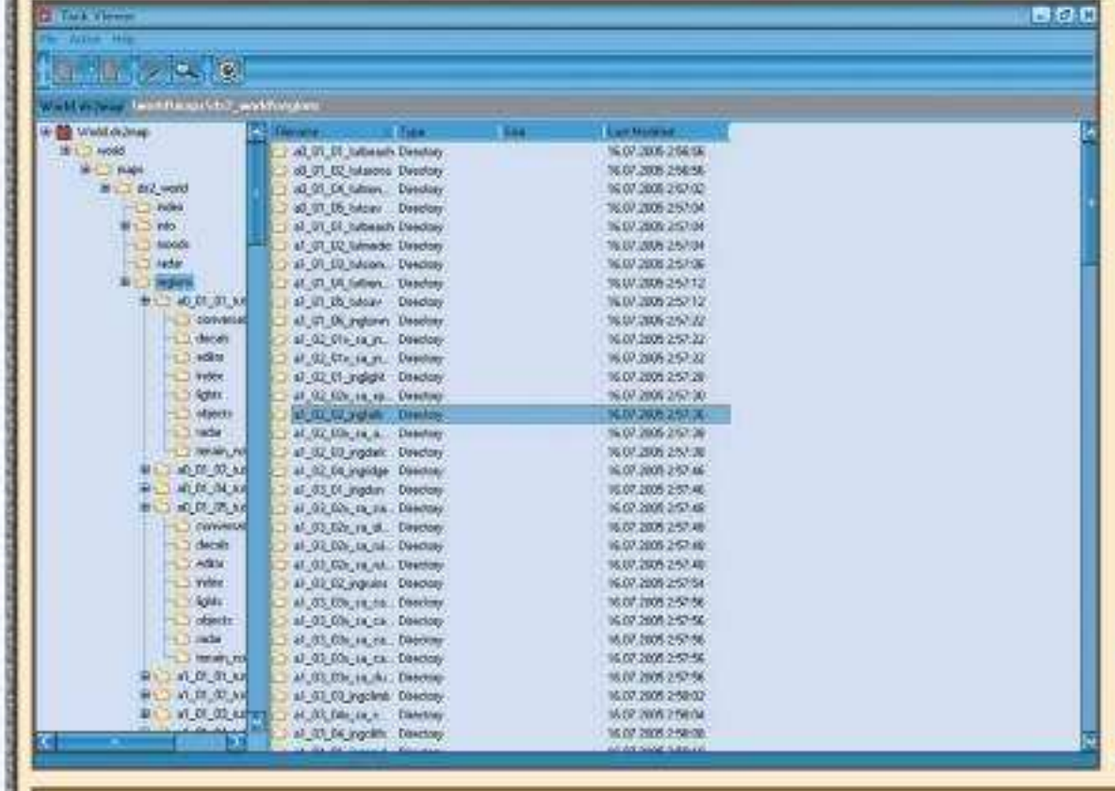
Основной плюс SiegeEditor2 — функциональность. Изменять можно буквально все, даже самые мелкие и, казалось бы, ничего не значащие параметры. В программе предусмотрено около десяти различных режимов изменения объектов, есть целый ряд встроенных подпрограмм, которые открывают доступ к различным скриптовым сценам.

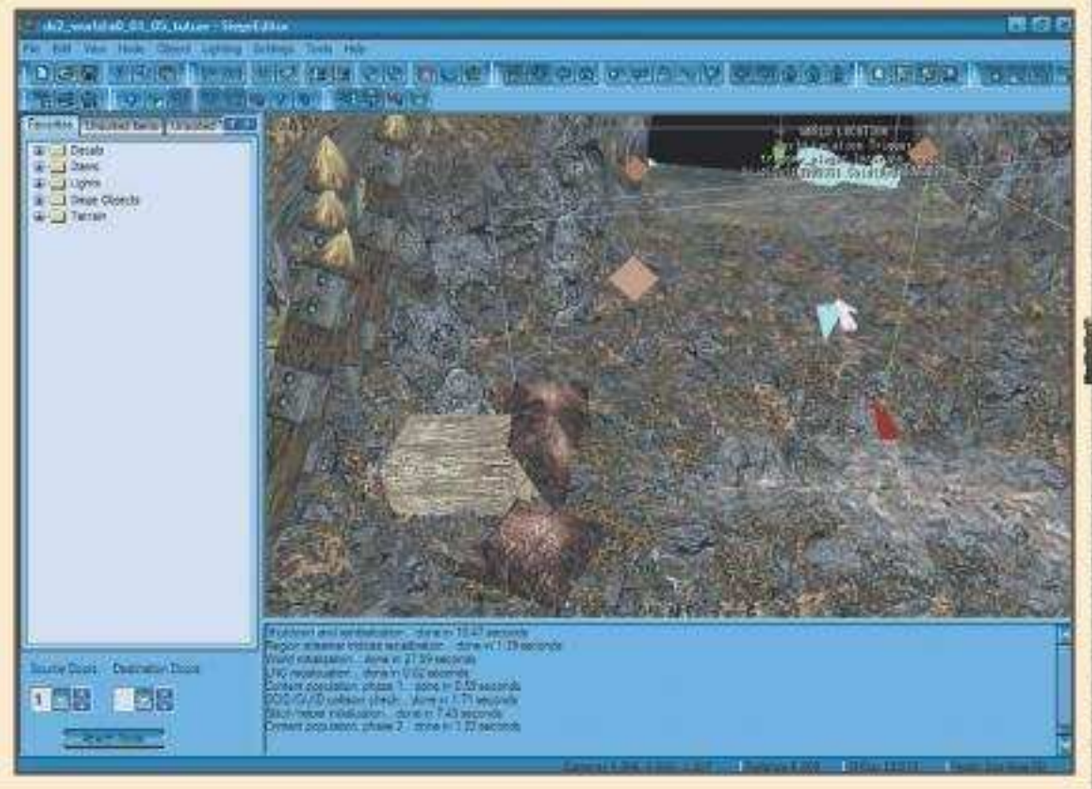
Один из недостатков редактора — неудобное управление. Лучше его сразу изменить. Для этого зайдите в пункт меню **View/Keyboard Shortcuts** и в появившемся окне переназначьте клавиши. Оттачивать навыки работы лучше всего на оригинальных игровых локациях. Перед загрузкой того или иного региона вам придется немного попотеть — перевести игровой архив в понятный для SiegeEditor2 формат. Для этого выберите пункт меню **File/Convert .ds2map to Files...** и в появившемся окне укажите путь к архиву, содержащему игровые карты. Он прописался по адресу **Корневой каталог установленной игры/maps/World.ds2map**. После этого, не меняя никаких настроек, нажмите кнопку **Ok** и подождите несколько минут. Запустить стандартные игровые карты DS2 можно в окне **File/Open**: в нем необходимо выбрать область из каталога **ds2_world**.

Что касается недостатков утилиты, то помимо неудобного управления стоит отметить еще крайне высокую сложность освоения: основная причина — нагромождение различных функций на одном экране и полное отсутствие официальной документации. Самый же большой недостаток — редактор SiegeEditor2 хоть и позволяет создавать собственные игровые карты, но нацелен все же на изменение уже существующих игровых локаций. Творить уровни с нуля в нем крайне сложно.

ВЕРДИКТ: Dungeon Siege II Tool Kit — отличный инструментарий для изменения оригинальных игровых карт и создания несложных модификаций.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10





Legion Arena Text Editor.

ХАЛФА МУЛЬТИЧИТЕРСКАЯ

ВИТАЛИЙ РОМАНЕЦ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Сколько раз вы прошли **Half-Life 2**? Один, два, а может — десять раз? В любом случае вы еще не играли с нашей новой мультичитерской модификацией. Предлагаем запастись терпением, хорошим настроением, ну и, конечно, ловкими руками. Сегодня мы сделаем эдакий HL2-коктейль. Мод, в котором можно использовать самые популярные игровые коды: wallhack, убийство с одного выстрела, бесконечная амуниция, бессмертие, все снаряжение, измененная гравитация.

ЧИТЕРСКИЕ ФИШКИ

Wallhack. Один из самых страшных читов. С его помощью можно видеть противников и NPC через стены. Да, теперь вам не надо гадать, притаился ли враг за углом или нет. Мы сделаем мод с четырьмя разными видами wallhack, каждый нужно применять в определенной ситуации. К примеру, в темноте один режим, на свежем воздухе — другой, в здании — третий. Где спрятался враг, известно заранее, но играть от этого не менее интересно. Игра превращается в эдакий стелс-экшен.

Возможность убивать врагов с одного выстрела. Необязательно целиться в голову для нанесения большего урона — летальный исход обеспечен и после одного попадания в ногу. Одного снаряда хватает не только врагам, но и объектам: ящики, например, разлетаются в труху.

Бесконечное снаряжение. До этого в автомате могло быть только 300 патронов, а уж как не хватало в бою гранат!.. Как говорится, сколько игроку ни дай — ему все мало. Но теперь боезапас любого оружия можно пополнить до 9 999 снарядов.

Бессмертие. Что это такое, объяснять, наверное, никому не нужно.

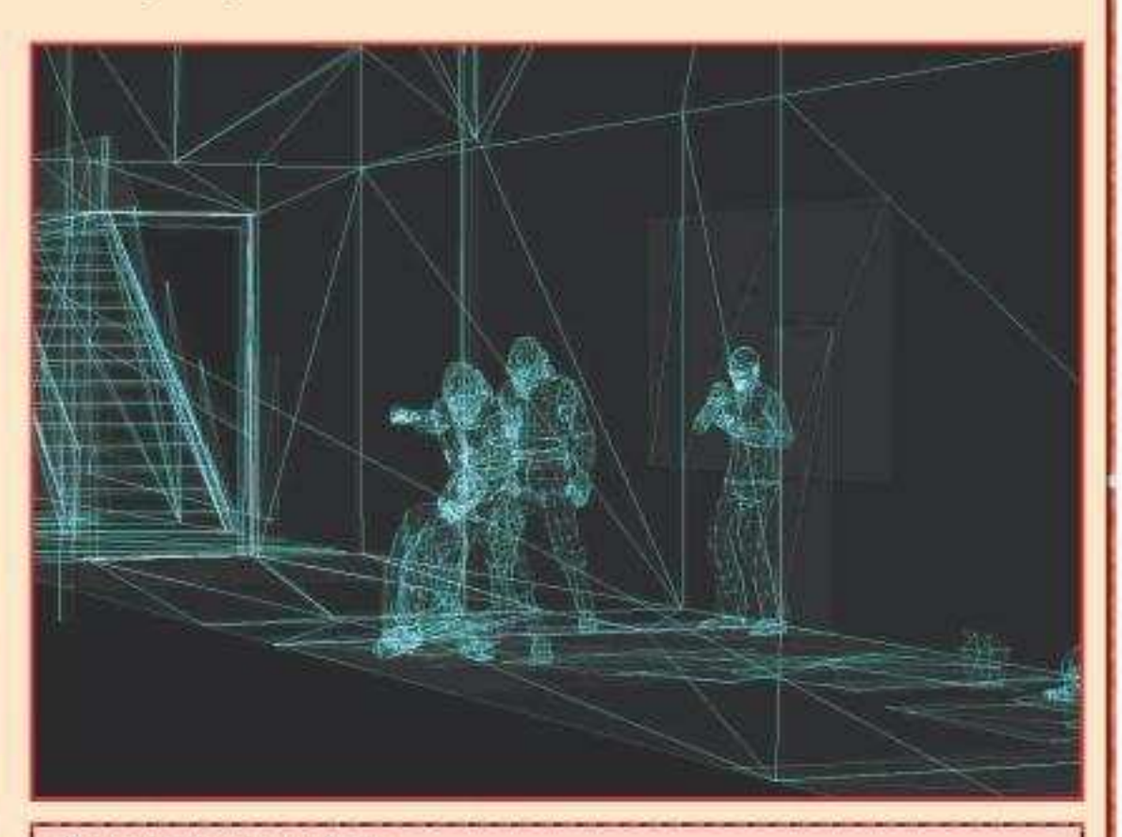
Ну и на десерт включим в модификацию такие читы, как **все снаряжение** и **гравитация** (три режима: стандартная, низкая и сверхнизкая). Также в мод войдут коды, с помощью которых можно добавлять жизней и энергии. Не все хотят играть с бессмертием, а вот аптечку иногда найти трудно. Есть и чит, при активации которого можно убить абсолютно любого героя игры, будь то враг или друг. Просто наводите прицел на провинившегося товарища и спускаете курок.

КОНВЕЙЕРНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Приступим к созданию нашего мультичитерского мода. Заходим в папку **.../hl2/cfg** или **Steam/SteamApps/ваша_почта@ваш_адрес/Half-Life 2/hl2/cfg**. Создаем в этой директории текстовый файл под именем **autoexec**. Далее меняем расширение файла с **TXT** на **CFG**. Открываем файл «Блокнотом» и вписываем в него следующее (*** — обозначает, что строка начинается с нового абзаца). Обратите внимание, для удобства мы приводим весь напечатанный ниже код в отдельном текстовом файле на нашем диске.

sv_cheats 1 * alias cheat "exec cheat_menu.cfg; bind 1 battery; bind 2 health; bind 3 kill_all; bind 4 unlimited_ammo; bind 5 1shotkill; bind 6 all_weapons; bind 7 cheat_gravitymenu; bind 8 god_mode; bind 9 noclip_mode; bind 0 clear_menu" *** alias cheat_gravitymenu "exec cheat_gravitymenu.cfg; bind 1 gravity_normal; bind 2 gravity_low; bind 3 gravity_verylow; bind 9 cheat; bind 0 clear_menu" *** alias battery "give item_battery; clear_menu" *** alias health "give item_healthvial; clear_menu" *** alias kill_all "npc_kill; clear_menu" *** alias all_weapons "impulse 101; clear_menu" *** alias unlimited_ammo "sk_max_357 9999;sk_max_ar2 9999;sk_max_ar2_altfire 9999;sk_max_buckshot 9999;sk_max_crossbow 9999;sk_max_grenade 9999;sk_max_pistol 9999;sk_max_rpg_round 9999;sk_max_smg1 9999;sk_max_smg1_grenade 9999; clear_menu" *** alias 1shotkill "sk_plr_dmg_pistol 9999;sk_plr_dmg_357 9999;sk_plr_dmg_ar2 9999;sk_plr_dmg_buckshot 9999;sk_plr_dmg_crossbow 9999;sk_plr_dmg_crowbar 9999;sk_plr_dmg_grenade 9999;sk_plr_dmg_rpg_round 9999;sk_plr_dmg_smg1 9999;sk_plr_dmg_smg1_grenade 9999; clear_menu" *** alias +wallhack_1 "mat_depthbias_normal 1; clear_menu" *** alias +wallhack_2 "mat_drawflat 1; clear_menu" *** alias +wallhack_3 "mat_fillrate 1; clear_menu" *** alias +wallhack_4 "mat_measurefillrate 1; clear_menu" *** alias -wallhack_1 "mat_depthbias_normal 0; clear_menu" *** alias -wallhack_2 "mat_drawflat 0; clear_menu" *** alias -wall-**

Вверху слева — читерское меню.



Один из режимов wallhack.

«ГОРЯЧИЙ» ЧИТ

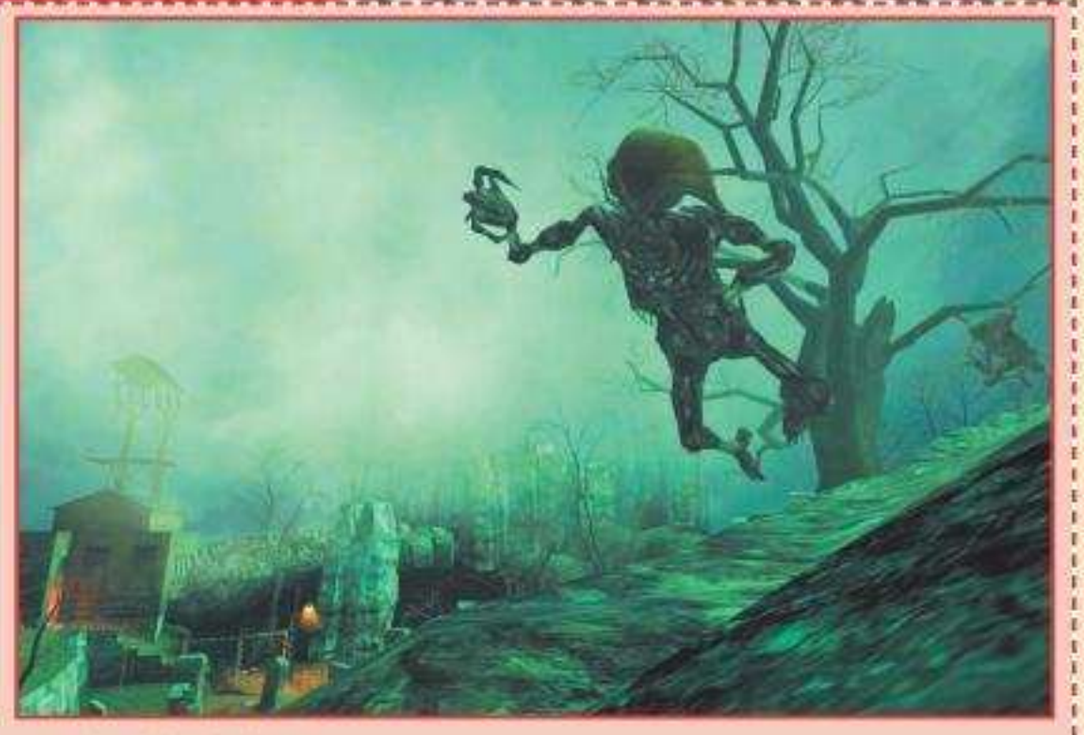
Модификация — это хорошо, но удобно ли вам каждый раз при запуске уровня писать в консоли команду **cheat** для активации читерского меню? Скорее всего, нет. Куда удобней, например, повесить активацию мода на клавишу через настройки клавиатуры. В этом есть свои плюсы: модификация будет уже под рукой, вам не надо будет вспоминать, что писать в консоли. Еще один плюс в том, что клавишу можно поменять опять же через меню настроек клавиатуры.

Заходим в папку **hl2/scripts** (**Steam/SteamApps/ваша_почта@ваш_адрес/Half-Life 2/hl2/scripts**), открываем «Блокнотом» файл **kb_act.lst** и в самом низу пишем:

"blank" "="
"blank" "#Igromania_Cheats_HL2"
"blank" "="
"cheat" "#Igromania_Cheats_HL2_On"

Теперь в папке **hl2/resource** открываем файл **valve_english.txt** (или **valve_russian.txt**, если у вас стоит русский язык) и вписываем после

"lang"
{
"Language" "English"
"Tokens"
{



вот этот скрипт:

"Igromania_Cheats_HL2" "ЧИТЫ В HALF-LIFE 2"
"Igromania_Cheats_HL2_On" "Включить меню"

Теперь запускаем игру, в **Настройках/Клавиатура** (**Options/Keyboard**) находим внизу заголовок **Читы в Half-Life 2** и устанавливаем нужную вам клавишу на **Включить меню**. Запускаем уровень и нажимаем на установленную кнопку.

hack_3 "mat_fillrate 0; clear_menu" * alias -wallhack_4 "mat_measurefillrate 0; clear_menu" *** alias gravity_normal "sv_gravity 600; clear_menu" *** alias gravity_low "sv_gravity 100; clear_menu" *** alias gravity_verylow "sv_gravity 10; clear_menu" *** alias god_mode "god; clear_menu"**

И ряд следующих строк:

alias noclip_mode "noclip; clear_menu" * alias close "slot10" *** alias close1 "close; wait; wait; close" *** alias close2 "wait; close1" *** alias developer1 "developer 1" *** alias developer0 "developer 0" *** alias developer-1 "developer -1" *** alias dev_disp1 "developer1; con_notifytime 30" *** alias dev_disp0 "developer-1; con_notifytime 0" *** alias clear_menu "clear; sbros; contimes 16; developer0" *** alias display "clear; dev_disp1; contimes 48; sbros" *** alias sbros "bind 0 slot10; bind 1 slot1; bind 2 slot2; bind 3 slot3; bind 4 slot4; bind 5 slot5; bind 6 slot6; bind 7 slot7; bind 8 slot8; bind 9 slot9; clear; close" *** bind F1 +wallhack_1 *** bind F2 +wallhack_2 *** bind F3 +wallhack_3 *** bind F4 +wallhack_4**

Теперь в этом же каталоге создаем текстовый файл **cheat_menu.cfg**. В нем пишем такой код:

display * echo "" *** echo "" *** echo "CHEAT MENU:" *** echo "1. GIVE ENERGY" *** echo "2. GIVE HEALTH" *** echo "3. KILL NPC" *** echo "4. UNLIMITED AMMO" *** echo "5. ONE SHOT KILL" *** echo "6. GIVE ALL WEAPONS" *** echo "7. GRAVITY" *** echo "8. GOD ON/OFF" *** echo "9. NO CLIP ON/OFF" *** echo "" *** echo "0. CANCEL" *** dev_disp0**

Ну и, наконец, здесь же создаем файл **cheat_gravitymenu.cfg**. А в него вписываем код:

display * echo "" *** echo "" *** echo "CHEAT GRAVITY MENU:" *** echo "1. NORMAL GRAVITY" *** echo "2. LOW GRAVITY" *** echo "3. VERY LOW GRAVITY" *** echo "" *** echo "9. BACK" *** echo "0. CANCEL" *** dev_disp0**

ПОСЛЕДНИЙ ШАГ

Остался последний шаг. Создаем сервер или запускаем карту и вызываем консоль (кнопка ~). Если консоль не работает, зайдите в меню настройки клавиатуры и в разделе **Дополнительно** поставьте две галочки. Пишем: **bind X cheat**, где X — кнопка клавиатуры, на которую хотите установить читы, например — **bind v cheat**.

Отмечу, что четыре режима wallhack уже установлены на следующие клавиши: F1, F2, F3, F4. Просто запустите карту и нажмите на одну из этих кнопок — сразу же активируется соответствующий режим. Этот код действует только при удержании клавиши! При использовании wallhack пользуйтесь арбалетным прицелом. Допустим, вы заметили врага через стену, но разглядеть его не можете, потому что он далеко: наводите арбалет, зумируйте изображение — и сразу станет понятно, кто перед вами.

Созданная нами мультичитерская модификация оснащена управляемым меню. То есть нажатием одной клавиши (которую вы прописали вместо X) вызываем окно, выбираем нужный нам чит, и код автоматически активируется. Данные коды работают как в одиночной кампании, так и в сетевой игре.

Чтобы все работало нормально, необходимо включить переменную **sv_cheats** (команда **sv_cheats 1**). Поэтому не пытайтесь жульничать, установив модификацию на HL2: Deathmatch. Поиграть с читами на выделенном сервере через интернет у вас не получится, потому что переменная sv_cheats у всех серверов выключена.

Обратите внимание, что мы создали данный мод исключительно для забав в однопользовательском режиме игры и для сражений по локальной сети, но никак не для злоупотребления всем этим делом на просторах интернета.

■ ■ ■

Когда вы установите нужные файлы и создадите сервер, вызовите на всякий случай консоль (~) и пропишите в ней **exec autoexec.cfg**, потом **sv_cheats 1**. После этого нажимайте установленную вами клавишу X и зовите друзей. ■

Пониженная гравитация позволяет воспарить над крышами домов.

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Мы с друзьями разрабатываем свою собственную утилиту — несложный вьювер графики — и собираемся распространять его как шароварную программу. Но нам хотелось бы знать, какую цену установить на наше «изделие»? Дополнительный комментарий: продавать собираемся в основном не у нас, а на западе, договоренность с несколькими порталами уже есть, но они требуют от нас, чтобы мы сами определили ценовую категорию.

Цена на программу должна быть ни большая, ни маленькая.Только в этом случае продажи будут хорошими.

Для начала немного теории. Существует две одинаково неправильные «линии партии», которые продвигают многие начинающие разработчики мелкого софта. Одни с постными минами заламывают такие цены, что потребитель сначала встает на уши, а затем мелкими перебежками, но без оглядки уносится в сторону горизонта. Другие, напротив, ставят цену очень-очень низкую. Оба этих подхода, равно как и любая крайность, нехороши. Запросив за свою разработку непомерные деньги, вы тем самым отправляете потенциального прямой наводкой к конкурентам.

В редких случаях хорошую сумму на каждой продаже можно взять, если ваша утилита уникальна и не имеет аналогов на рынке. Но в данном случае, насколько я понимаю, не тот случай: вьюверов на рынке хватает, но это, разумеется, не значит, что на такой утилите нельзя заработать. Обратите внимание, что западный потребитель привык очень внимательно изучать рынок предложений и просто так переплачивать ни за что не станет.

Если же вы руководствуетесь логикой, что надо демпинговать цены конкурентов и продавать программу очень дешево, то можете столкнуться с другой проблемой. Тот же западный покупатель очень-очень осторожно относится к дешевым продуктам. Если дешево, значит, возможно, некачественно. Поэтому, определив слишком низкую ценовую планку, вы рискуете упустить изрядное количество потенциальных пользователей.

Теперь от теории перейдем к практике. Менталитет покупателя из Европы и США (а это основной рынок сбыта) позволяет ему потратить на какую-нибудь утилиту-безделушку некоторую сумму из, скажем так, карманных расходов. Для Штатов эта сумма равна приблизительно двадцати пяти долларам. Для Европы — пятнадцати-двадцати. Считается, а заодно и подтверждается практикой, что если цену на утилиту поставить выше, то ее купит на порядок меньше юзеров. За описанный вами вьювер, вероятно, стоит запросить долларов пятнадцать.

С ценами же на шароварные продукты в России ситуация продолжает оставаться — как бы это помягче выразиться? — напряженной. Процент пользователей, готовых платить реальные, пускай даже очень маленькие деньги за софт, ничтожно мал. Сколотить на этом серьезный капитал практически нереально, да и саму разработку окупить получится, только если бюджет был невелик. Поэтому, как это ни прискорбно, для России пока проще задавать цену рублей в 150-200, да и то только в виде «желаемых дотаций», а не обязательного условия использования программы: иначе из принципа сломают и не заплатят.

Существуют какие-либо команды, позволяющие манипулировать актерами в GTA: SA? Как научить их прыгать, перекатываться из стороны в сторону и делать другие подобные движения?

При помощи скриптов можно заставить персонажа GTA: SA совершать нестандартные действия.

Разработчики не обделили актеров самыми различными умениями. В результате мы можем заставить выбранного персонажа корчить рожи, жевать жвачку, перекатываться из стороны в сторону, совершать как большие, так и сравнительно маленькие прыжки. Начнем с прыжков. Если вы хотите, чтобы герой совершил прыжок, то используйте для этого нижеприведенную команду:

05BC: action_sequence actor $act jump 0
0 = small jump
1 = large jump

Где **$act** — имя персонажа, цифра **0** означает, что актер совершит сравнительно небольшой прыжок. Если же поменять значение данного параметра на **1**, то персонаж скакнет значительно выше.

Для того чтобы персонаж начал разговаривать, вам пригодится следующая команда:

0967: actor $PLAYER_ACTOR move_mouth_for 30000 ms

Здесь **PLAYER_ACTOR** — имя персонажа, **30000** — время в миллисекундах, в течение которого будет выполняться действие.

Если вы хотите, чтобы персонаж уподобился жвачной корове, то воспользуйтесь следующим скриптом:

05BA: action_sequence actor $PLAYER_ACTOR chew_gum 30000 ms

В последней миссии «Сан Андреаса» выключали свет, и весь мир вокруг становился темным. Я хочу попробовать создать ряд таких миссий, но не знаю — с помощью какой команды выполняется это действие.

Чтобы погрузить San Andreas во тьму, воспользуйтесь следующей командой:

0924: set_world_lighting 1 for -1 ms

Ежели вы снова захотите увидеть яркие лучи солнца в штате, то просто измените параметр **set_world_lighting 1** на **set_world_lighting 0**.

В настоящее время я занимаюсь созданием очередного мода для GTA: San Andreas на тему стрит-рейсинга. Хотел бы узнать, как с помощью редактора SAMB изменить количество прохожих, машин и полицейского транспорта на улицах.

Количество людей, автомобилей и полицейских средств передвижения вы можете менять, используя следующие команды:

01EB: set car density to 0.0
03DE: set pedestrians density multiplier to 0.0
03C7: unknown maby cops density 0.0

Первая команда относится к населению San Andreas, вторая — к транспортным средствам, и, наконец, третья — к полицейским. Значение 0.0 в данных командах показывает, что на данный момент на улицах ни пешеходов, ни авто, ни стражей правопорядка нет.

Какой командой можно установить закись азота на автомобиль в GTA: San Andreas?

Для установки закиси азота на авто вам придется воспользоваться следующей скриптовой конструкцией (tuning_car — имя созданного вами автомобиля):

```
:Tuning_Nitro
0001: wait 0 ms
0004: $Car_component = -229 ;; integer values
06E9: request_car_component $Car_component
:Tuning_available
0001: wait 0 ms
00D6: if 0
06EA: car component available $Car_component
004D: jump if false JJTuning_available
06E7: $install = add_car_component $Car_component to_car $tuning_car
06EB: release car component $Car_component
004E: end thread
```

Нитро. Зная команды, вы без особого труда сможете установить на любое авто баллоны с азотом.

Вопрос месяца

Мы вот уже почти год разрабатываем свою собственную игру в жанре RTS. К издателю пока не обращались, но собираемся сделать это в самом ближайшем будущем. Неясность пока только с одним пунктом: на какой стадии разработки стоит делать сайт игры, да и вообще, нужен ли он? Нельзя ли обойтись вовсе без сайта? А если нельзя, то что на нем размещать в первую очередь?

Чем раньше в интернете появится сайт, посвященный вашей игре, тем лучше.

Из любого правила бывают исключения! Да, были случаи, когда разработчикам удавалось грамотно продвинуть игру вообще без сайта. Но если взглянуть повнимательней, то во всех таких ситуациях оказывается, что проект рекламировался каким-либо другим, обычно более дорогостоящим образом. Через компьютерно-игровые журналы, поисковые системы, на торговых точках.

Достаточно очевидно, что рекламу любой игры берет на себя издатель по факту заключения сделки с разработчиком. Но! Начать продвигать игру лучше значительно раньше. Особенно если учесть, что часто договор подписывается, когда проект уже вошел в стадию альфа-тестирования. В идеале следует сделать сайт, когда игра еще присутствует только в виде дизайн-документа. Отрывки из него как раз и нужно выложить в интернет. На этой стадии вполне допустимо сделать не полноценный сайт, а только форум или новостную страничку. Главное, чтобы информация постоянно транслировалась в Сеть. Потихоньку, крупица за крупицей, она будет просачиваться на различные околоигровые ресурсы, накапливаться на тематических форумах, оседать в головах геймеров.

Очень важно, чтобы некие общие моменты, связанные с вашим тайтлом, постоянно присутствовали в умах игроков. Тогда начало рекламной акции со стороны издателя сработает как катализатор: «*Ура! Игра, наконец, вышла*». Если же из рекламы геймер впервые узнает о проекте, то первая реакция: «*Что еще за игра?! Ничего про нее не слышал! Наверное, плохая*».

Чтобы информация оседала на сайтах/форумах/конференциях, важно выдавать ее, во-первых, постепенно, а не всю сразу. Во-вторых, делать это, что называется, заметно. Не просто пополнить какой-нибудь раздел пятого уровня на сайте, а дать заглавную новость и разослать письмо всем тематическим порталам, в котором предупредить, что на сайте проекта появилась такая-то информация. Вроде бы ничего сложного, но удивительно, как много разработчиков пренебрегают таким простым действием, тем самым снижая внимание к своей разработке.

Когда игра приблизится к стадии бета-версии, настанет время для усиления рекламы через сайт. В этот момент уже можно привлечь издателя. Пускай оплачивает показы рекламных баннеров на популярных гейм-ресурсах, работу дизайнеров по доведению портала до ума, обеспечивает безопасность. Обратите внимание, что геймерам очень нравится, когда их раз в неделю-две потчуют новыми пачками скриншотов и игровым видео.

Поэтому заранее запаситесь большим архивом картинок на движке игры и... откроем маленький секрет. Обязательно делайте к изображениям подписи, детально поясняющие, что изображено на скриншотах. Это позволит даже ленивым геймерам, которые не удосужились прочитать все разделы на сайте игры, узнать об особенностях тайтла. Стоит ли говорить, что это повысит популярность вашей игры. Одно дело — просто картинка с изображением какого-нибудь хитрого агрегата (геймерам непонятно, что это за устройство), и совсем другое — та же картинка, но с подписью в духе «*Синхрофазовая мельница — начиная с двадцатого уровня позволяет персонажам синтезировать из золота и платины камни и песок*».

И, конечно же, не стоит забрасывать сайт по факту поступления игры в продажу. Да, с этого момента на ваш проект начнут работать сообщества, но... если вы полностью забросите портал, то интерес к игре увянет значительно быстрее, чем мог бы.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

ГДЕ МОИ 17 ЛЕТ?

Game Developers Conference (всемирный аналог отечественной КРИ) вступила в зрелый юношеский возраст с новым рекордом. С 20 по 24 марта в разных уголках столицы Силиконовой долины, а если по правде, то в заштатном американском городишке Сан-Хосе кто-нибудь то и дело интересовался у своего приятеля: *«13 или 14?»*

Речь шла о количестве участников (в тысячах) 17-ой по счету конференции разработчиков игр. Слишком зримым было уплотнение передвигавшихся по городу стай молодых и не очень людей, слишком много вдруг очередей, чтобы попасть на ту или иную лекцию, слишком непривычно забиты все бары и рестораны вокруг Convention Center. И все же 14 000 участников — самая близкая цифра, не считая тех, кто не регистрировался, но целыми днями зависал на деловых встречах в барах и близлежащих гостиницах — как, например, Сергей Орловский из **Nival Interactive**.

Пожарные немедленно издали распоряжение: в залах должно быть ровно столько голов, сколько установлено стульев. Полицейские тоже немного ошалели от слонявшихся по городу толп, в какой-то момент появилась даже конная полиция. Регулировщики заботливо предупреждали: *«Опасайтесь трамваев больше, чем автомобилей! Они непредсказуемы. Ездят по своим рельсам и никого не замечают!»*. Нам бы их заботы!

И еще одна зримая новая реальность — в мужской игродельческий монастырь ворвались женщины. И не только маркетологи и пиарщицы, как это было прежде. Дизайнеры, художницы, программисты. Каждый десятый участник. В основном симпатичные.

Как все было

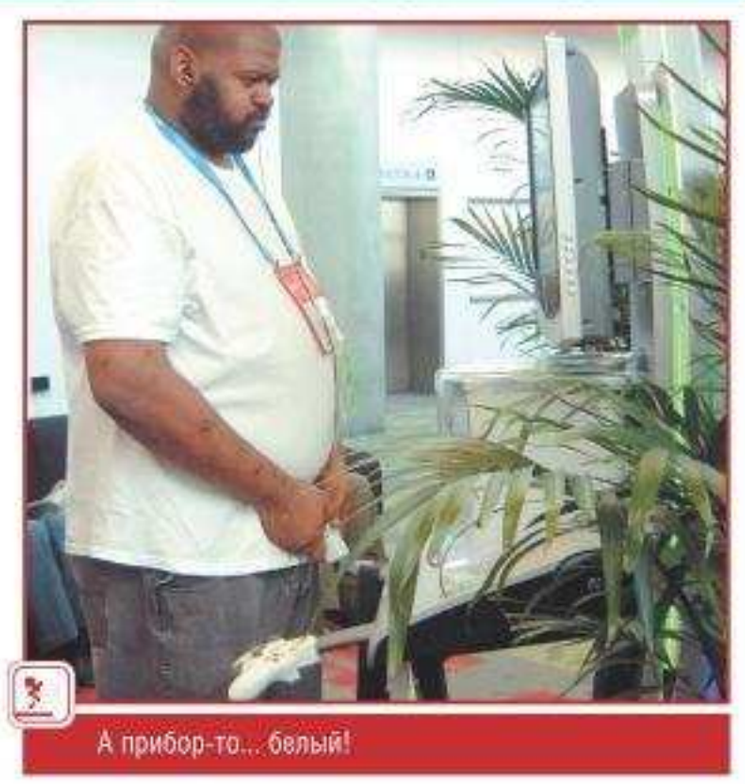
Даже если вам не удалось попасть ни на одну из более чем 300 лекций, заскучать в одиночестве все равно бы не дали. Организаторы заготовили еще и круглые столы, встречи для издателей и начинающих разработчиков, «свидания» азиатских и американских игростроителей, специальный двухдневный семинар для компаний, работающих с мобильными платформами, не говоря уже о рабочих встречах Международной ассоциации разработчиков игр, фестивале независимых девелоперов и студенческих работ, церемониях вручения наград, симфоническом концерте...

Послушать Фила Харрисона из **Sony**, рассказывающего о перспективах PlayStation 3, конечно, полезно, но если вашу голову на входе отсекли бдительные пожарные, не огорчайтесь — у новой приставки все будет хорошо: онлайновая служба, отсутствие регионального кодирования игр, куча игр от самых мощных издателей. До конца года Sony еще успеет прожужжать вам о ней все уши.

О чем жужжал президент **Nintendo** Сатору Ивата, разобрать было сложно, но, кажется, он призывал всех к инакомыслию, раз сорок сказал *«Think different!»* и загадочно улыбался. Видимо, это какой-то новый японский прием борьбы с рыночными конкурентами. *«Вы еще не держали в руках Nintendo DS? Марш на выставку, и всем играть на нашем стенде полчаса! Не забудьте получить нижнее бельишко в подарок!»* Футболками Nintendo обеспечила едва ли не всех посетителей выставки.

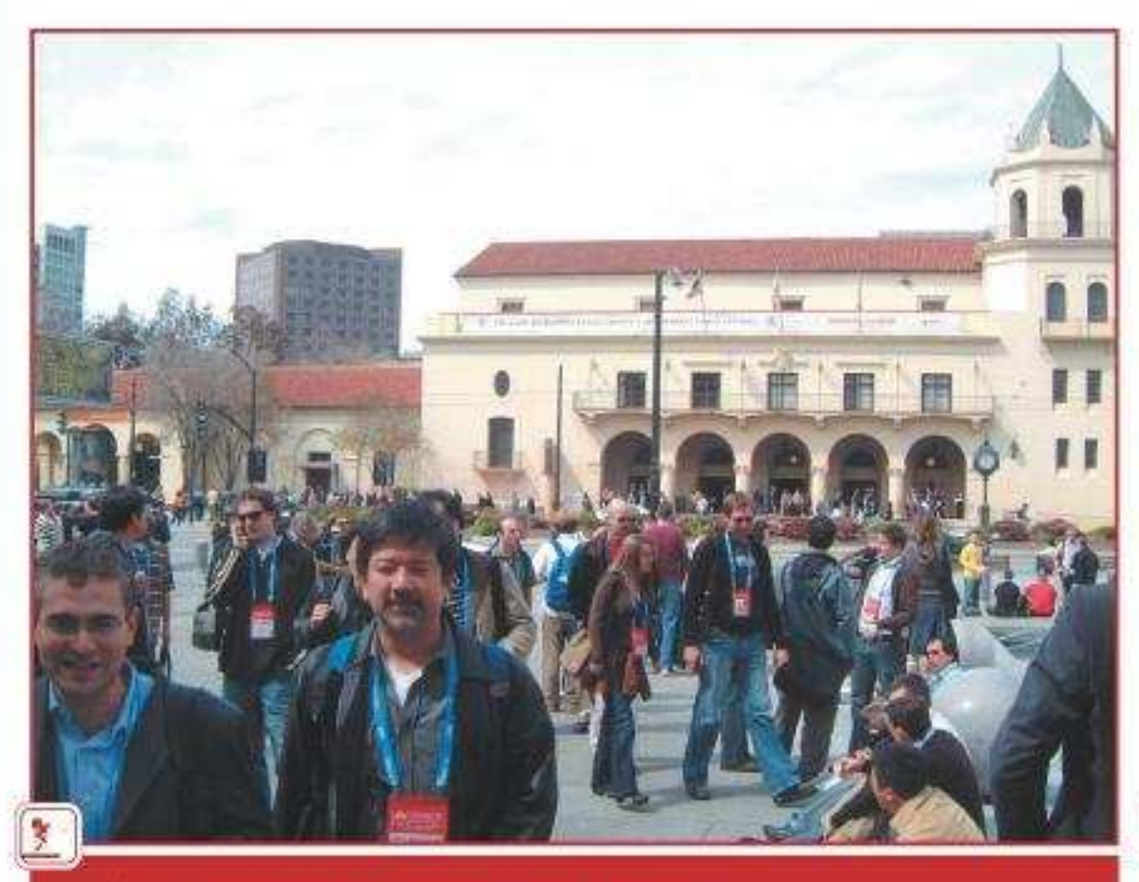
Многие ждали выступления Питера Молинье, хотели спросить человекобога о едва ли не повальном сокращении штатов в студиях британских разработчиков, но за неделю до конференции дядя Петя отменил свой перфоманс и вообще не приехал. Как оказалось, в эти дни он активно торговал собою (в который уже раз!), пока, наконец, не продался вместе с остатками своей **Lionhead Studios** в **Microsoft**.

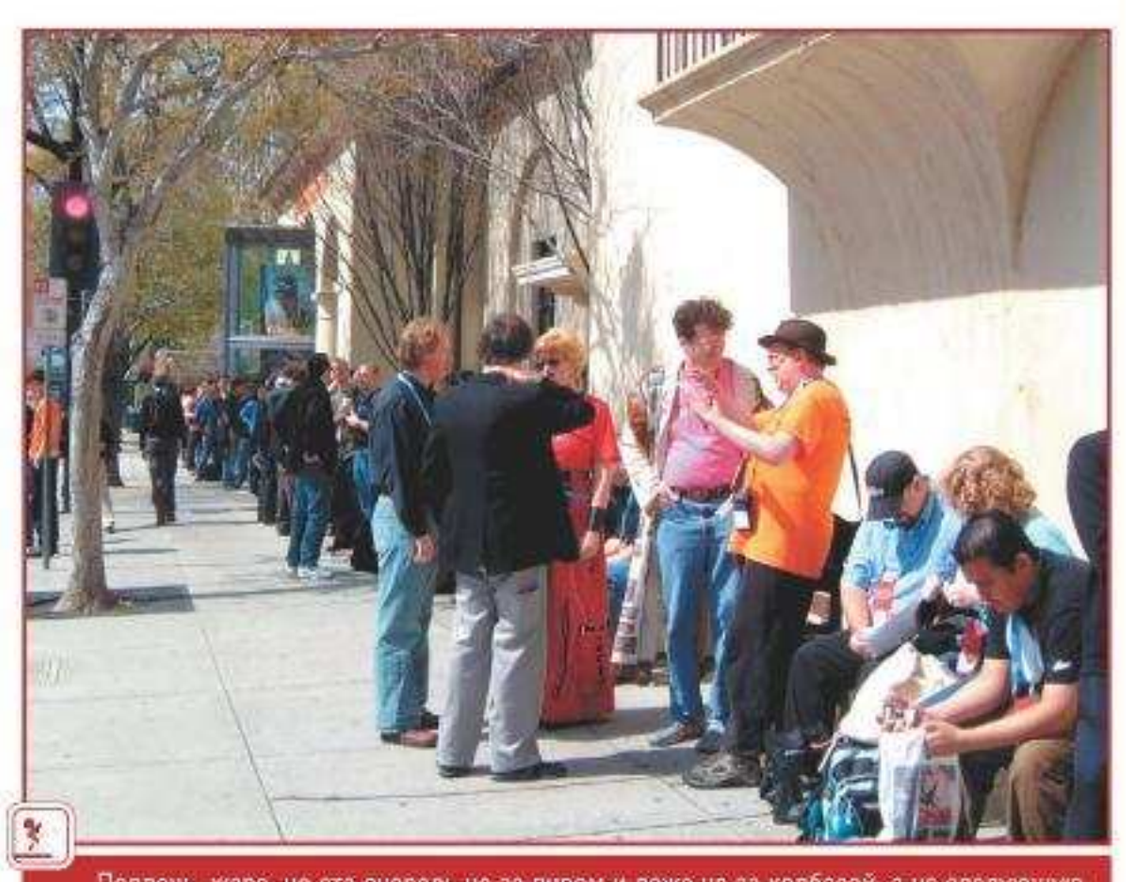
В перерыве между лекциями я наткнулся на заметно поседевшего Энди Лейна, бывшего директора некогда гремевшей на всю Европу выставки ECTS, превратившей Лондон в место паломничества разработчиков всех стран. Энди сокрушался по поводу заката игростроительства в Британии, многозначительно молчал об успехах лейпцигских конкурентов, но обрадовал сообщением о том, что ждет

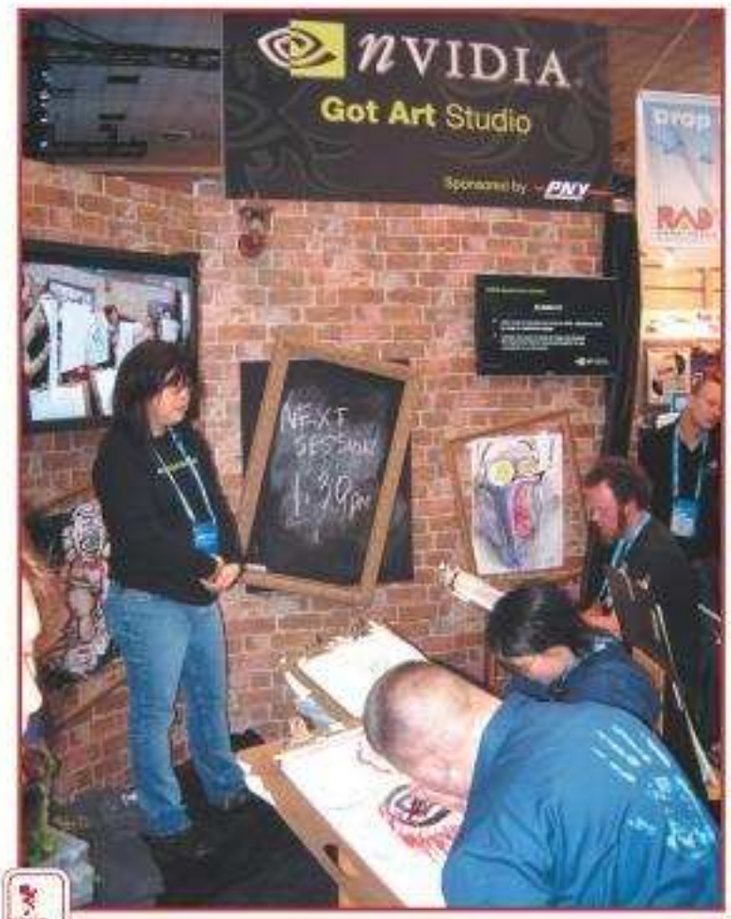

А прибор-то... белый!

разработчиков в гости летом на конференции Develop (место встречи — курорт в Брайтоне).

Как пояснил мне Чарльз Сесил, основатель и директор **Revolution Software** (вообще, англичан в этот раз было немного), одной из причин закрытия ECTS стало аховое положение в британском геймдеве. Чарльз произвел поистине революционные перемены в своей компании, сократив ее до одного человека, то есть до одного себя. Для небольших независимых компаний разработка превратилась в непосильное финансовое бремя. Выходов несколько: или полностью закрыться (гуд-бай, **Elixir Studios**, гуд-бай, Демис Хассабис!), или продаться крупному издателю (Билл Гейтс + Питер Молинье = любовь до гроба), или уволить всех сотрудников и делать игру полностью на аутсорсинге руками сторонних безымянных трудяг, в какой бы части света они ни проживали, — братские могилы всегда обходятся дешевле. **Broken Sword: The Angel of Death** станет продуктом международного разделения труда, к нему приложат руки неизвестные солдаты компьютерно-игрового фронта в Киеве, Санкт-Петербурге, а также в Голлан-


Самые дорогие гости выступали в домике напротив.


Полдень, жара, но эта очередь не за пивом и даже не за колбасой, а на следующую лекцию, которая начнется через два часа.



NVIDIA ежегодно заставляет всех посетителей выставки рисовать что-нибудь эдакое, дабы вручить потом победителям конкурса свои новейшие видеокарты. Но что бы те ни рисовали, все равно получается АК-47 и море кровищи.

РИЧАРД ГЭРРИОТ ПОЛЕТИТ В КОСМОС!

Ричард «Lord British» Гэрриот, создатель серии Ultima, уже несколько лет проходит подготовку к космическим полетам и регулярно обследуется в Центре подготовки космонавтов в качестве космического туриста. С этой целью он неоднократно бывал в Москве, а также присутствовал на старте космических кораблей с другими туристами. О своих поездках в Россию Ричард сообщил мне еще четыре года назад, но я обещал ему хранить тайну до тех пор, пока он сам не разрешит говорить об этом публично. Именно поэтому российская игровая общественность столь долго оставалась в неведении относительно космических планов Лорда Бритиша. Рассказать об этом Ричард разрешил лишь на GDC-2006.

Между тем еще несколько лет назад Первый канал показал репортаж о Ричарде в связи с его интересом к полетам в космос. Телевизионщики тогда исказили его фамилию и ни словом не упомянули о работе Гэрриота. Побывавшие на его ранчо в Техасе корреспонденты российского телевидения просто не знали о том, что Лорд Бритиш — один из известнейших разработчиков. Нам же остается только пожелать Ричарду крепкого здоровья, успешного завершения его космических планов и, само собой, чаще бывать в Москве!

дии, Китае и бог-знает-где-еще, ну и немного в родном Йорке, на кухне у Чарльза по адресу... ой! Я вам ничего не говорил!

Четвертый Broken Sword будет поддерживать технологию **amBX**, разработанную в недрах **Philips**. Встроенный в стену плоский монитор, разноцветные фонарики за матово-прозрачными стенами, под полом — вентиляторы с изменяемой скоростью вращения, табурет типа вибратор, на котором нужно сидеть и нажимать на кнопки беспроводной клавиатуры или геймпада, динамики разной мощности по кругу — примерно такой должна быть минимальная конфигурация для игры с поддержкой amBX. В зависимости от ситуации, все это хозяйство пыхтит, сверкает, вибрирует и гоняет по комнате воздушную волну. Вы уже взяли ипотечный кредит у своих родителей? Спасибо хоть, что разработчики отказалась применять систему генерации запахов. Чарльз и еще несколько англичан, которых я в прежние годы знал как вполне вменяемых людей, активно толкают в массы это чудо жилищно-коммунального хозяйства. Будете на E3, не забудьте записаться на прием, дабы на собственных ягодицах ощутить ласковую силу вибрирующей волны! Прямо по коридору, затем направо, такой неясных очертаний черный домик без окон и дверей с неоново-синим знаком бесконечности по контуру.

Вечером 22 марта прошло вручение наград независимым разработчикам. Церемонию вели два закадычных друга: Дейв Перри, самый высокий разработчик в мире, и Томми Талларико, отнюдь не самый высокий игровой композитор — чуть выше пояса Дейва. С шутками и прибаутками Дэйв и Томми раздали всем сестрам по серьгам. Ребята из британской команды **Introversion Software** будто знали, что их ретрокиберстратегия **Darwinia** получит награду. Как оказалось, не одну — гран-при и $20 000 за техническое исполнение, а также за инновации в визуальном исполнении. «Дарвинианцы» по такому случаю взяли напрокат в местной гостинице фраки и бабочки, а во время награждения благодарили со сцены мам, пап, друзей, коллег и любимых попугаев, как это обычно бывает у взрослых дядь и теть при вручении «Оскара».

Очень интересно было наблюдать реакцию зала, когда на сцену четыре раза поднимались за наградами разработчики игры **Shadow of the Colossus** (лучшая игра, дизайн персонажей, игровой дизайн, лучшее визуальное решение), говорившие в ответном слове на японском языке через переводчика. Если в прежние годы любая иностранная речь могла вызывать высокомерные насмешки (увы, бывало и такое), то сейчас зал в благодарной тишине внимал заморскому слову. Что-то реально сдвинулось в сознании американцев. Недаром в одной из самых больших аудиторий (на 500 человек) появились кабинки для синхронного перевода на японский.

Очень порадовали неунывающий Тим Шафер и его команда **Double Fine Productions**, получившие награды за лучший игровой сценарий и как лучшая студия-дебютант (**Psychonauts**).

Награда за лучшую игровую технологию ушла к милому тамагочи-симулятору **Nintendogs** для Nintendo DS. Но главным героем дня, да и всей конференции, стала игра **Guitar Hero** от **Harmonics Music Systems**, отмеченная за инновацию и лучший звук. Дух захватывает от разнообразия звуков, кото-

Так могла бы выглядеть ваша комната, если бы вы играли в Broken Sword 4 с amBX-оборудованием.

Convention Center в Сан-Хосе не чета лос-анджелесскому.

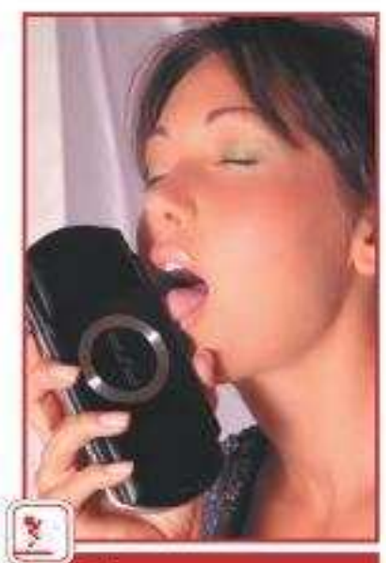
Стендистки Nintendo: «Мальчики, где же вы?»

Клифф Блежински (Epic Games): «Миша, за последние десять лет ты извел на меня не менее 500 пленок!» Прости, Клифф, но в профиль еще ни разу не было...

Дмитрий Бурковский («Новый Диск») несет круглосуточный дозор: «Докладываю, куда-то исчез сумрак!»

рые способны издавать игрушечные гитары в умелых руках.

За выдающиеся прижизненные достижения награда была вручена всеми уважаемому создателю сериала **Ultima** Ричарду «Лорду Бритишу» Гэрриоту, присутствовавшему на церемонии во фраке с бабочкой... и техасских сапогах с коваными накладками. На следующий день при встрече Ричард наконец-то разрешил мне сообщить сенсационную новость, которую пришлось хранить в тайне почти четыре года (см. вставку по соседству!).


Та самая скандальная фотография с Джессикой Чобот.

Услада для ушей меломанов продолжалась еще два вечера. В четверг 23 марта вручались награды гильдии игровых композиторов **G.A.N.G. Awards**. Ее вел все тот же неутомимый Томми Талларико вместе с очаровательной Джессикой Чобот, в одночасье прославившейся в прошлом году, когда ее фотография, на которой она облизывала консоль PSP, мгновенно обошла всю Всемирную паутину, чем вызвала восторг у одних игроков и стойкую ненависть у других. Награды за прижизненные достижения в области музыки для игр удостоился в этом году Бобби Принс, автор незабываемого саундтрека к **DOOM**. А в пятницу состоялся живой концерт с оригинальными аранжировками знакомых всем с детства мелодий из компьютерных и видеоигр, лазерными и цветомузыкальными эффектами.

22—24 марта параллельно с конференцией проходила выставка, только в отличие от E3 выставлялись там не столько игры, сколько технологии. Есть здесь и то самое игровое закулисье, пропуск в которое вам дает звание разработчика. Если вы звукорежиссер или композитор, вам предложат собственными ушами оценить новейшие разработки в области многоканальной обработки звука. Если вы добываете свой хлеб кисточкой и красками, вас быстро научат правильно рисовать лысые заготовки человеческих голов, делать для них различные парики и затем плавно превращать в монстров (натуры в лице коллег — немерено!). Если вы охотник за полигонами, то **NVIDIA**, **ATI**, **S3**, **Intel** или **AMD** непременно завлекут вас на свои стенды, чтобы показать, как на их железе игры с выкрученной до предела графикой выдают на 8 кадров больше, чем год назад, и чахнут на картах конкурентов. Ребята, вы уже намекнули родителям, что пора переходить к коллекционированию новейших GPU различного розлива? Меня, правда, поразило одно обстоятельство — как можно на плоском мониторе, пусть даже самом новом и самом дорогом, увидеть хотя бы одно различие (кроме числа fps) между работой видеокарт, стоимость которых отличается на порядок, а то и на два? Либо я что-то не понял, либо от рассказов инженеров у меня дух захватило настолько, что аж очки запотели.

Если же вы только начинаете карьеру разработчика и еще не отвыкли читать книги, вам предложат ознакомиться с тематическими пособиями от самых разных издательств. Каждый год в Америке выходит более сотни книг для девелоперов.

На стенде **Epic Games** ничего нового не показывали. На мои вопросы Клифф Блежински ответил в том духе, что, мол, подходи на E3 — сейчас никаких анонсов не будет. И в самом деле — работу движка **Unreal 3.0** показывали уже и на ПК, и на Xbox 360, и на PlayStation 3. Впечатляет мощью, обилием возможностей, да и стоит недорого. Только я об этом подумал, как меня окликнул Джей Уилбур. Когда-то очень давно, в досидиромную эпоху, Джей придумал, как сделать прибыльным распространение первых игр от **id Software** (урезанная версия выпускается бесплатно, за полную версию изволь заплатить). Перейдя в команду **Epic Games**, он уже знал, как выжать максимум из программистского гения Тима Суини (один из основателей компании): надо продать не только игру, но и движок, на котором она сделана. И дело пошло! Если раньше на сайте Epic Games писали о новых играх, то теперь пишут о все возрастающих продажах новых версий Unreal Engine для всех возможных платформ.

Так улыбаться их учил, вероятно, сам Билл Гейтс.

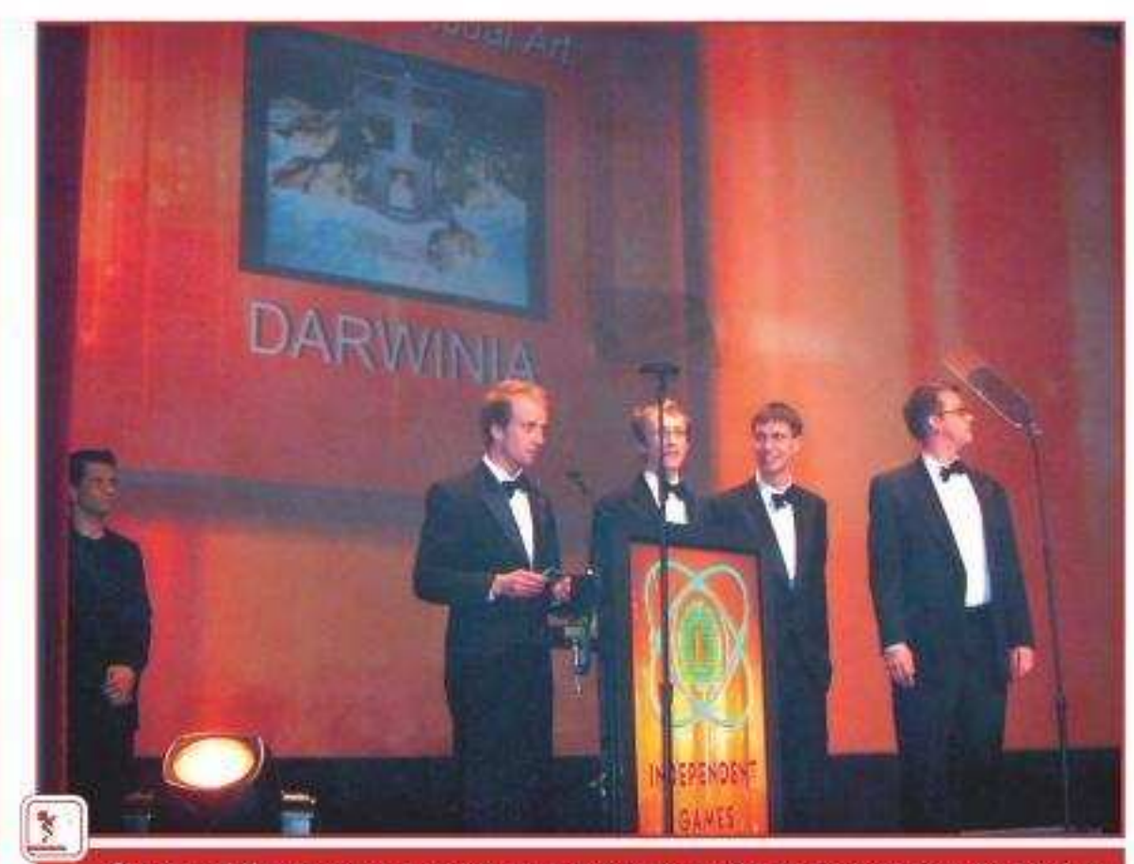
Последняя лекция в пятницу собрала полный зал: Луис Кастл (серия **Command & Conquer**) делился опытом переноса RTS с персоналок на Xbox 360. Представили себе, каково это — перенести весь этот годами отточенный интерфейс с мышью и клавиатурными шоткатами на геймпад? А если еще напрячься и свести управление до одной кнопки? Такого рода трансплантацию команда Луиса (EA Los Angeles) сейчас производит над **The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II** — ее портируют на Xbox 360.

Когда все начали прощаться и расходиться, в опустевших залах и коридорах зазвучала старая добрая классика Rolling Stones: «*I can get no satisfaction!*» Чья-то заботливая рука прибавила громкость.

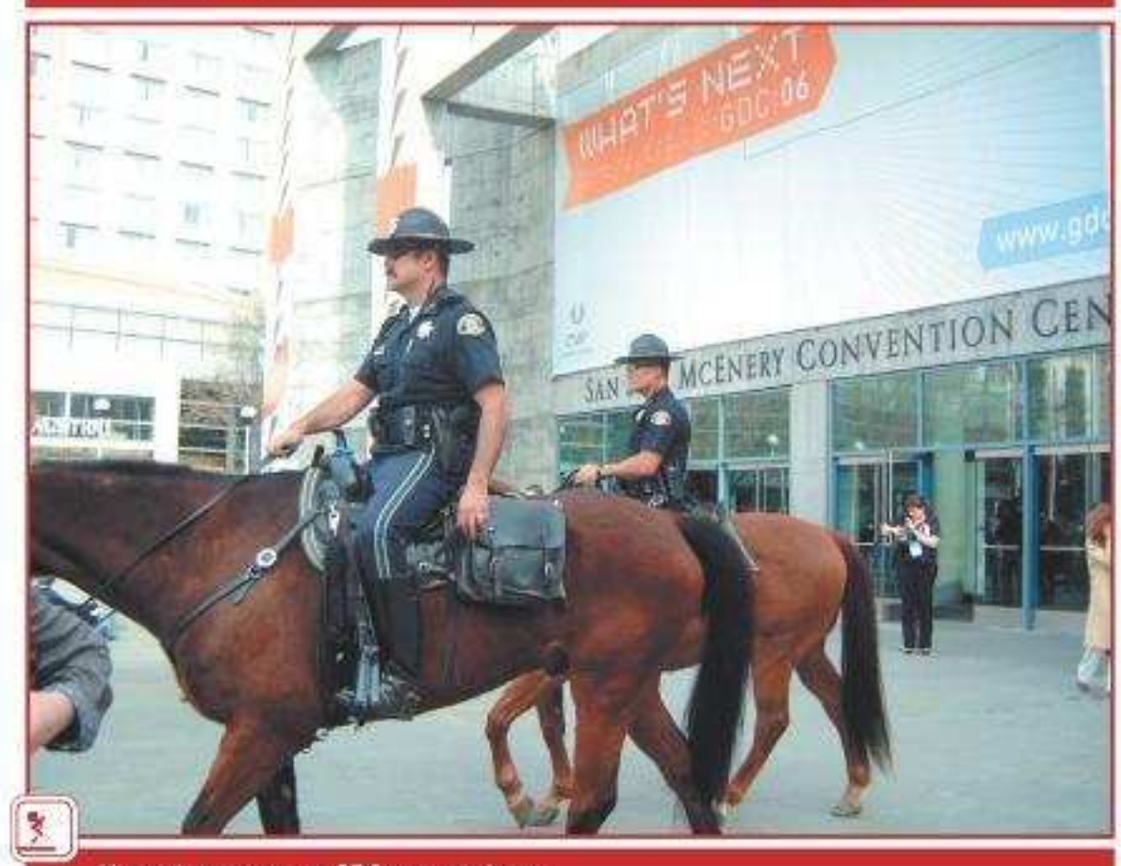
ФОТОРЕПОРТАЖ НА НАШЕМ DVD

Когда будете изучать наш DVD, не поленитесь заглянуть в рубрику «**Из первых рук**». Там вы найдете подробнейший фоторепортаж с GDC-2006: и с теми фотографиями, которые уже опубликованы на этих страницах (если хотите рассмотреть их покрупнее), и с теми, которые на эти страницы не поместились.

Дяденька, чтобы стрелять, нажмите левую кнопку мыши. Уверяю, это не больно!



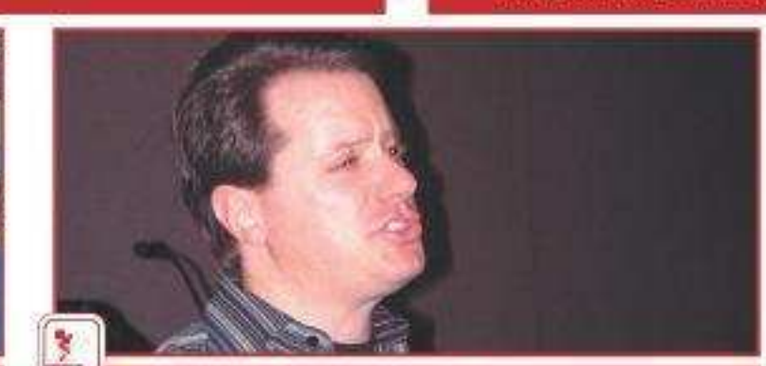
Они знали! И пришли на награждение в смокингах, чтобы три раза вставать за призами.



Конной полиции на GDC еще не было.

По ту сторону экрана их учат оживлять таких девушек.

Все цвета спектра уже давно поделены между производителями компьютерного железа, так что у вас всегда есть лишний шанс вспомнить, на чей стенд вы забрели.


Луис Кастл (EA Los Angeles), недавно продавший душу Xbox 360: «Ребята, а слабо управлять RTS одной кнопкой?»

А это что-то вроде нашей Ярославки — здесь нанимают на работу. Гастарбайтеры, велкам!

В нашем ПТУ готовят разработчиков игр. Получишь степень бакалавра, и прямиком тебе дорога на рудники Electronic Arts.

Уберите вашу мышь! У нас теперь есть более правильный девайс для управления виртуальной рогаткой!

СМЕРТЬ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ИСТОРИЯ, КОТОРАЯ НИКОГО НИЧЕМУ НЕ УЧИТ

И пришли кранты. Знаете, как это бывает, когда рынок в одночасье исчезает? Вчера был, были обзоры, были оптимистические прогнозы на 15 лет вперед, и счастье, казалось, ждало нас буквально за поворотом. А потом… а потом ррраз — и нету. Все кончилось, остались лишь горы рекламных буклетов для игр, которые никогда не увидят свет, и колонна грузовиков тащится в ночи к заброшенным рудникам на мексиканской границе. Хоронить мечту. Заливать ее бетоном.

Апокалипсическая картина, правда? А ведь так было. Давно, четверть века назад, но было. Главный урок истории заключается в том, что история никогда никого ничему не учит, но последствия того случая (или, скорее, стечения обстоятельств) мы с вами ощущаем до сих пор.

Случай этот вошел в историю как Videogame Crash, и произошел он в Америке под Рождество 1983 года. Рождество, а точнее — рождественская покупательская мания, погубило консоли. Не обошлось, конечно, без инопланетян, компании **Atari** и лично Стивена Спилберга. Встретившись в одной точке пространства-времени, четыре этих элемента бабахнули так, что рынок видеоигр развалился. И тут же рядышком расцвел рынок игр для персональных компьютеров — нет худа без добра.

Истоки

Итак, давайте разберемся, что же это было и как оно так получилось. Шел 1983 год. Это была эпоха второго поколения видеоконсолей — от первого поколения они отличались в основном тем, что в них можно было вставлять картриджи и чудесным образом получать новые игры. Первое поколение таких вольностей не позволяло — что на заводе записали, в то и играй. Выбор игр был не особенно широким, графика тоже, как вы понимаете, не блистала, но **Pong** и **Breakout** уже появились. Чего еще надо для счастья? Игроки считали, что много, много чего надо; издатели не могли устоять. И понеслась.

Создается впечатление, что консоли в те годы не выпускали либо очень бедные, либо очень инертные компании. Всем хотелось отхватить кусочек от видеоигрового пирога. Даже фирме **Mattel**, славной куклами Барби. Даже фирме **Coleco**, которая не имела ни малейшего отношения ни к компьютерам, ни к играм (ее название расшифровывается как COnneticut LEather COmpany; прежде она производила изделия из кожи, пластмассы, а также детские игрушки). То, что творилось на рынке, можно назвать только одним словом — бардак. Ну или анархия, если хотите. Дело дошло до того, что **Colecovision** превосходно играла картриджи от **Atari 2600** — невзирая на отчаянное сопротивление компании Atari. Обо всяких ограничениях на консолях (зональных, платформенных, любых других) тогда еще и не слышали: рынок был исключительно американским, картриджи в домашних условиях копированию поддавались плохо. Atari бросилась в суд — и проиграла.

Atari 2600 — консоль, с которой все началось… и все кончилось.

Еще одним важным моментом в нашей истории является основание фирмы **Activision** (1979). Обиженные на Atari программисты, которые так и не смогли добиться того, чтобы их фамилии указывались в титрах, основали первую стороннюю (third-party) компанию по выпуску консольных игр. До этого момента действовало простое правило: кто приставку продает, тот и игры для нее делает. И вдруг все изменилось. Момент был, кстати, принципиальным — оказалось, что игры для консолей может писать вообще кто угодно, была бы среда разработки и возможность печатать картриджи. Желающих оказалось очень много. Чрезвычайно много. Никакой системы контроля качества, естественно, не было. Никакие лицензионные сборы не взимались. Анархия!

Понятно, что долго так продолжаться не могло: консоль все-таки не многоцелевой ПК, она заточена под одну-единственную задачу, а в ситуации, когда магазины завалены играми-самоделками, созданными неизвестно кем, неизвестно где и неизвестно как... Наколовшись пару раз, игроки начинали с подозрением относиться к завалам картриджей. Магазины же страдали от наплыва разъяренных покупателей, жаждущих навсегда расстаться с этим куском микросхемы и, главное, получить свои деньги обратно.

Страдает продавец — страдает и издатель. В США продавцы игр небезуспешно используют такую практику: если тайтл не продается, его — нет, не уничтожают — отсылают издателю, который в обмен высылает равное количество других игр. Новых и желательно качественных. А так как качества играм не хватало просто катастрофически, к издателям потек ручеек неликвидов. Потом ручеек превратился в бурный и мутный поток. А кончилось все уходящими в ночь трейлерами и заброшенной шахтой (потерпите, до этой трагической и даже немножко душераздирающей истории мы еще доберемся). Издатели несли убытки и постепенно зверели. А еще подгоняли программистов, чтобы те сдавали игры не как всегда, а вовремя. Лучше даже с опережением графика. На качестве это сказывалось... ну сами понимаете, как это сказывалось.

Ситуация выглядела совершенно безнадежной. Дальнейшие события доказали, что да, действительно безнадежно. Пока об этом никто не думал, все старались напечатать побольше рекламы в профильных журналах (а они появились как раз в это время), полагая, что потребитель сожрет все любое. Но потребитель жрать отказался. Потребитель возвращал игры и почему-то никак не хотел покупать новые. Все было готово к обвалу.

Персональный убийца консолей

Еще одна беда пришла с совершенно неожиданной стороны. В продажу стали поступать персональные компьютеры. Нет, это были совсем не те компьютеры, что позже будут значиться в прайс-листах как IBM PC-совместимые. Не только и не столько они.

До начала 80-х персональные компьютеры стоили весьма и весьма недешево. Пару тысяч долларов и выше — причем выше практически до бесконечности. Но к 1981 году некоторые фирмы поняли, что на рынке есть место для дешевых компьютеров — и эти компьютеры не замедлили появиться. В сущности, это были такие же приставки к телевизору, как и обычные игровые консоли, но еще на них можно было программировать. Писать и редактировать текст. Переносить информацию с одного компьютера на другой. Играть, разумеется. Самому писать игры.

Линус Торвальдс, создатель операционной системы Linux, с большой теплотой отзывался о своем первом компьютере — **Commodore VIC-20**. В 1982 году он стоил $199 — дешевле некоторых приставок. Более того, Atari тоже выпускала такой «приставочный» компьютер, роя тем самым себе яму, — но кто же знал!

В конце беспросветно темного (для консолей) 1984 года подразделение, выпускающее PC и приставки, было продано основному конкуренту Atari, фирме **Commodore**. Так в мире появилось две компании Atari: **Atari International**, принадлежащая Commodore, и **Atari Games**, занимавшаяся разработкой игр для аркадных автоматов (в 1985 году ее купила японская **Namco**). Современная Atari, оживленная в 2001 году французской **Infogrames**, к вышеупомянутым подразделениям не имеет практически никакого отношения. До того были еще несколько попыток вернуться в консольный бизнес, и если выпуск карманной консоли Atari Lynx едва не обернулся успехом (с **Nintendo** кто только ни пытался конкурировать на этом поле, но добром это ни разу не кончилось), то «революционная» машина по имени **Atari Jaguar** обернулась форменной катастрофой. Созданная в дикой спешке консоль, под которую практически невозможно писать игры, — такой она осталась в памяти разработчиков. Ужас без нормальных игр и с

невероятным геймпадом — в памяти игроков. Впрочем, это уже 1996 год, последний писк компании. Вернемся в начало 80-х.

У персональных компьютеров было одно немаловажное достоинство: они гораздо больше нравились родителям. Это сейчас, когда средний возраст игроков (западных) неумолимо приближается к 30 годам, на такие мелочи можно не обращать внимания, да и то — консоль обычно покупают в пару к уже имеющемуся компьютеру. А тогда... «*Долой приставки! Персоналка — ваш пропуск в цифровой век! Учись играя!*». Какой родитель устоит? С играми же все было в порядке. Более того, они прекрасно поддавались копированию! Дискеты, магнитные ленты (бывшие владельцы **ZX Spectrum**, близкого родственника тогдашних «приставочных» компьютеров, хорошо помнят звук загружающейся с кассеты игры). Свободное копирование несвободной информации! И это, знаете, помогло. Программирование собственной игры стало в те дни таким же обычным развлечением, как в наши — ведение онлайнового дневника. Компьютерные журналы печатали программы целиком — их надо было вбивать побуквенно. Их можно было править. С ними можно было играть как угодно — и не всегда процесс прохождения доставлял больше удовольствия, чем сборка-разборка-переписывание программы.

Все было готово к трагическому финалу. Шесть конкурирующих консолей на рынке. Это не считая портативных — нет, не приставок, а электронных игрушек. Помните «**Ну, погоди!**», целиком слизанную с нинтендовской серии **Game & Watch**? Помните, как затягивало?

Вот, собственно, основные причины краха игрового рынка: агрессивное наступление персоналок; отсутствие контроля качества, которое привело к перепроизводству жутчайшего трэша; множество конкурирующих (притом конкурирующих не вполне честно) компаний; ценовая война, вынудившая производителей продавать приставки на грани себестоимости...

Падение

Обвал не заставил себя ждать. Главным виновником торжества стала, как всегда, фирма Atari. Она, кажется, первой догадалась создавать лицензированные продукты. Нет, портирование игр с аркадных автоматов всегда было прибыльным бизнесом, но Atari пошла дальше. Она замахнулась на Голливуд. С сокрушительным результатом.

ЭПОХА ATARI

В 80-х на рынке доминировали консоли второго поколения: системы, уже умеющие читать информацию с картриджей, но без защиты от пиратских игр и без геймпадов. Первые геймпады в том виде, в каком мы их знаем сейчас, появились только в 1983 году — на NES, конечно же. До этого каждый разработчик сооружал что-то свое, разной степени неудобности.

В 1976 году вышла первая консоль, работавшая с картриджами: **Fairchild VES** (Video Entertainment System), впоследствии переименованная в Fairchild Channel F. Больше эта приставка ничем особенно не прославилась, хотя в США до сих пор можно встретить ее фанатов и даже купить по случаю пару игр.

Через год, в 1977-м, появились «Звездные войны» и, что для нас в данном случае важнее, Главная Консоль Того Поколения — Atari 2600, изначально **Atari VCS** (Video Computer System).

1978 год — **Magnavox Odyssey 2**, потомок первой домашней видеоприставки (по имени Magnavox Odyssey).

1980 год — **Mattel Intellivision**, приставка от создателей кукол Барби и запчастей для винтовок M16. Несмотря на это консоль оказалась весьма удачной и быстро задвинула

стареющую Atari 2600 в темный и пыльный угол. А еще в том же году вышел пятый эпизод «Звездных войн». «*Я твой отец, Люк!*» — помните?

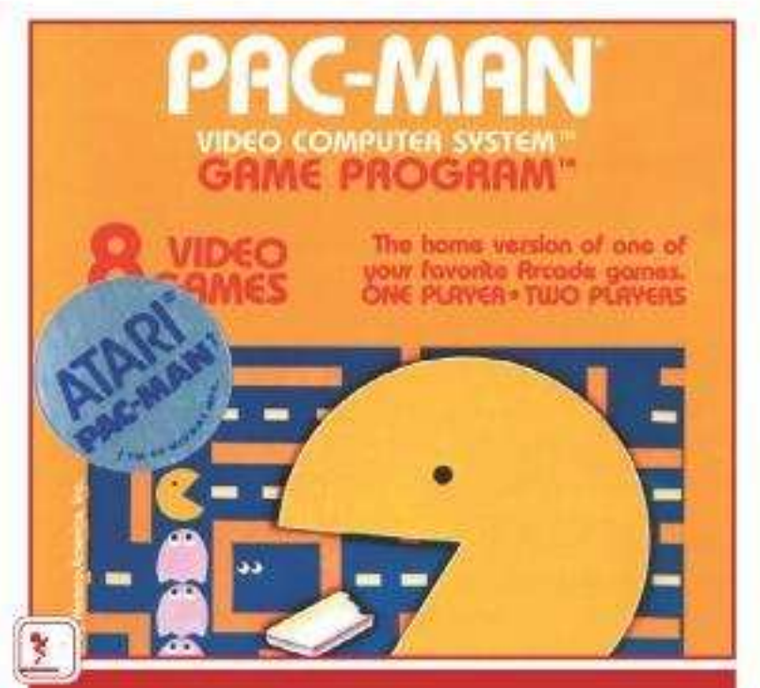
1982 год — сразу две консоли! **Vectrex** и **Colecovision**. Первая была весьма сомнительной штукой даже в те годы: она могла показывать только векторную графику — четкую, трехмерную, но до жути условную. Ах, эти разноцветные лучи на черном фоне! Colecovision, приставка со странным для русского уха названием, стала последней в своем поколении. Последней американской консолью на долгие-долгие годы. На три года, если честно — но это был уже совсем другой мир. Зато там был самый настоящий **Donkey Kong**. Первый раз на домашней консоли!

В 1982 году Стивен Спилберг снял один из своих самых известных кинокартин: **E.T. the Extra Terrestrial** («Инопланетянин»). Atari решила, что было бы неплохо сделать по этому фильму (детскому, кстати) компьютерную игру. И сделала — в кратчайшие сроки. В целях сокращения издержек, конечно же. «*Игра с таким названием будет продаваться как горячий кофе в морозный день!*» — решило руководство. Почему руководство решило, что Е.Т. при этом можно вообще не делать — вот что волнует исследователей. Нет, это общепринятая практика, но хоть какие-то остатки совести иметь все-таки надо. В то, что вышло из-под клавиатуры вечно обозленных и плохо оплачиваемых программистов Atari, играть было невозможно. Совсем. Чудовищное управление, чудовищная графика и невероятно чудовищный геймплей — Е.Т. по праву считается одной из худших видеоигр в истории человечества. Миллионы детишек получили ее в подарок на Рождество. Некоторые счастливчики получили в придачу еще и **Pac-Man** — аркадный хит, адаптированный для Atari 2600. Да-да, вы все правильно поняли — вторая игра считается одним из худших портов в истории человечества. Никто не знает, как программистам Atari удалось это сделать, однако они полностью разрушили примитивный, но выверенный до миллиметра, до долей секунды игровой процесс оригинала. Что же до графики, то Pac-Man в их версии был практически квадратным. Такой удар по нежной детской психике!

Поднялся страшный скандал. Магазины очень удивились, получив назад почти весь проданный тираж. Издатели вдруг с ужасом осознали, что, во-первых, их планы по завоеванию Голливуда с треском провалились, а во-вторых, заменить непроданные игры нечем, да и незачем. Под Рождество все сколько-нибудь вменяемые проекты были в спешке выброшены в продажу, а новые игры еще сделать надо. И не факт, что их кто-нибудь купит. Масла в огонь подлили журналисты, поспешив объявить, что эпоха видеоигр закончилась. И тут она действительно закончилась.

E.T. the Extra Terrestial. Да, вот так страшно оно и выглядело.

Они убили видеоигры!



Еще один убийца консолей.

Похороны

Atari одну только E.T. выпустила тиражом пять миллионов копий. Пять миллионов картриджей — это гораздо серьезнее, чем пять миллионов компакт-дисков. Pac-Man напечатали приблизительно столько же — и почти весь тираж вернулся к производителю. О том, чтобы сбыть их на распродаже, не могло быть и речи — слишком уж знаменитыми стали эти игры. И вот тогда-то миллионы картриджей были погружены в грузовики, в строжайшей тайне отвезены к заброшенным шахтам в Аламгордо, Нью-Мексико, и похоронены в бетоне. Картинка вполне в духе «Секретных материалов», с той лишь разницей, что все это происходило без режиссеров, осветителей и Джиллиан Андерсен, а свидетелей почему-то не устранили: видимо, в суматохе, вызванной спешной распродажей компании по частям, про них просто забыли.

Для видеоигр наступили темные времена. Беспросветные. Компании банкротились одна за другой, консоли никто не покупал — кому они нужны, если игр нет и никогда не будет?

Отдача от крушения рынка была такой, что даже аркадные автоматы, которые тут вообще никаким боком не замешаны, практически перестали выпускаться. Люди поверили — время видеоигр ушло навсегда. Через пару лет стало ясно, что они жестоко заблуждались — но кто тогда мог в это поверить?

Вторжение

Вот тут-то наступило время хитрых японцев, вернее — хитрой японской компании **Nintendo**. Она начала свой путь еще в 1889 году с печати игральных карт, успела отметиться на рынке карманных электронных игрушек и в аркадном бизнесе; заодно в ее послужном списке значится содержание публичных домов (да-да!) и таксопарка.

Если быть точным, Nintendo начала еще раньше — первая японская игровая приставка, **Nintendo Famicom**, увидела свет 15 июля 1983 года (в Японии). На первых порах никаких далеко идущих планов по завоеванию международного рынка компания перед собой не ставила. Максимум, чего она надеялась добиться, — продажи своих консолей под лейблом Atari. А дальше — как пойдет; учитывая достижения Atari в консольном бизнесе, вряд ли эта сделка имела бы далеко идущие последствия. Компания, способная провалить продажи любой, самой успешной приставки... До таких высот маркетингового маразма удавалось подняться разве что фирме **SEGA** (история о том, как маркетологи развалили одно из лучших консольных предприятий современности, заслуживает отдельной статьи и, увы, имеет весьма мало общего с нашей сегодняшней темой). Atari быстро исчезла с горизонта, американские видеоигры кончились, а в Европе толком и не начинались. Nintendo пришлось начинать с нуля.

Почти любой житель бывшего СССР старше двадцати лет имел дело с приставкой Nintendo Famicom (сокращение от FAMily COMputer; NES для Европы и Америки). Вернее, имел дело с одним из клонов этой консоли — самой известной в России была приставка Dendy, которая, собственно, и есть самый настоящий NES. Название «Денди» стало едва ли не нарицательным для приставок вообще, особенно среди людей старшего поколения — так одно время называли все игровые консоли, не размениваясь на малоинтересные детали типа производителя и модели.

Конечно, рано или поздно Nintendo попробовала бы сунуться на американский рынок, но тут рынок исчез. Растворился бесследно. В результате Nintendo создала американский и европейский консольный рынок с нуля. В одиночку. Без единого конкурента. Да еще достаточно нетрадиционными способами.

Японские хитрости

Всем было ясно, что пытаться продать в США консоль — дело совершенно безнадежное. Магазины были завалены мини-компьютерами типа Commodore и Atari, поставить рядом приставку (после такого-то обвала!) никто в здравом уме не решился бы. Nintendo спешно изменила название своего продукта на Nintendo Entertainment System (NES), добавила в комплект поставки робота по имени R.O.B. (!) и световой пистолет Zapper. Стоило развернуть робота «лицом» к экрану телевизора, как тот начинал взмахивать руками, шевелить головой и вообще всячески проявлять интерактивность. Толку от него было немного — если не считать того, что это позволяло провести консоль по разряду «игрушки детские электронные». Соответственно, продавался комплект не в отделе бытовой электроники, а в отделе игрушек, между Барби и пластиковыми солдатиками. «*Это не приставка, что вы! Приставки умерли! Это Развлекательная Система!*» Ничего не напоминает? Кажется, ни один запуск консоли с тех пор не обходился без этих слов. **PlayStation 2**, например, должна была уметь ползать в интернет, качать музыку, и, кажется, писать сочинения за хозяина — если верить тому, что нам рассказывали про нее в 1999 году. В Сеть она действительно ходит, но что толку?

Несколько тестовых партий NES, завезенных в магазины в конце 1985 года, разлетелись в момент. Народ истосковался по играм, а Nintendo предлагала игры высшего качества. «*Строгий учет и контроль!*» — таков был ее девиз. В феврале 1986 года состоялся официальный американский запуск консоли, еще через год — европейский.

Контролируемый рынок

Nintendo хорошо знала, что делает. Даже слишком хорошо. В ситуации, когда на рынке есть ровно одна консоль, производитель может диктовать любые условия любому количеству разработчиков. Японцы выдвигали следующие условия, простые и понятные:

- разработчик платит «Нинтендо» деньги за лицензию на производство игр для NES;
- разработчик покупает development kit у Nintendo;
- каждая игра проходит тщательную проверку (и, фактически, цензуру) внутри Nintendo. Если что не так — переделать;
- Nintendo берет деньги с разработчика за тестирование;
- Nintendo занимается производством картриджей и упаковкой;
- Nintendo назначает цену на игру и сама выбирает, сколько картриджей печатать. Производитель имеет право выпустить пять игр в год. Меньше — можно. Больше — нет.

Условия, прямо скажем, драконовские. Но выхода у разработчиков не было, а работать на такой успешной платформе хотелось. На персоналках же игры продавались сравнительно вяло, да еще и пиратство давало о себе знать — когда рынок был еще маленьким, а копирование не требовало никаких специальных знаний и техники, это сильно сказывалось на продажах.

Чтобы защититься от производителей нелицензионных картриджей, Nintendo ввела защиту — первый раз в истории приставок. Защиту сломали, причем сравнительно быстро, но первые два года в США и Европе пиратов (и просто нелицензированных разработчиков) можно было не бояться.

Разработчик проекта, который целиком и полностью устраивал Nintendo (одним из главных критериев успешности был вопрос «*А подходит ли эта игра девятилетнему ребенку? Не испугаются ли его родители?*»), заплатил все положенные отчисления и выловил все баги, мог повесить на игру штампик «*Одобре-*

Intellivision. Больше похоже на магнитофон, правда?

Magnavox Odyssey 2. У нее есть кнопки с буквами!

Немецкий рекламный плакат самой первой Odyssey, с «Понгом».

EMERGENCY 4

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911

МИЛЛИОНЫ ЖИЗНЕЙ В ВАШИХ РУКАХ

САМАЯ ДОСТОВЕРНАЯ RTS О РАБОТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Emergency 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11,967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы М.видео

но Nintendo» и, в принципе, грести деньги лопатой. Без такого штампа игру, правда, было выпустить невозможно; зато покупатель мог убедиться, что она прошла самый строгий контроль качества и в нее можно играть. Этой уверенности очень не хватало в 1983 году.

Наши дни

Такая интересная модель — с платой за все подряд и контролем качества производителем консоли — здравствует и поныне. Ну и отчисления с каждой проданной копии игры никуда не делись. Чем же так удобна эта модель производителям консолей?

Для начала, производитель берет на себя часть ответственности за качество игры. Он гарантирует, что она будет соответствовать некоему минимальному уровню качества (играм для ПК иногда подобных ограничений ох как не хватает — такие неиграбельные монстры попадаются, и ладно бы условно-бесплатные, так нет же, коммерческие, коробочные).

Во-вторых, получение отчислений с КАЖДОЙ копии игры позволяет производителям продавать консоли гораздо дешевле, чем они стоят на самом деле. То есть свежевышедшая приставка обходится производителю на $100—150 дороже, чем покупателю. КАЖДАЯ приставка. Разницу оплачивает производитель. Потом, конечно, цена комплектующих падает — но падает и цена консоли. Как результат — прибыль от продажи приставок производителю светит в весьма отдаленной перспективе, год на третий-четвертый безоблачного существования. До этого — лишь убытки. Такая модель устраивает в общем-то всех: **3DO**, единственная более-менее современная консоль, продававшаяся по настоящей рыночной цене, стоила $500-800 в зависимости от модели и крайне быстро исчезла с горизонта.

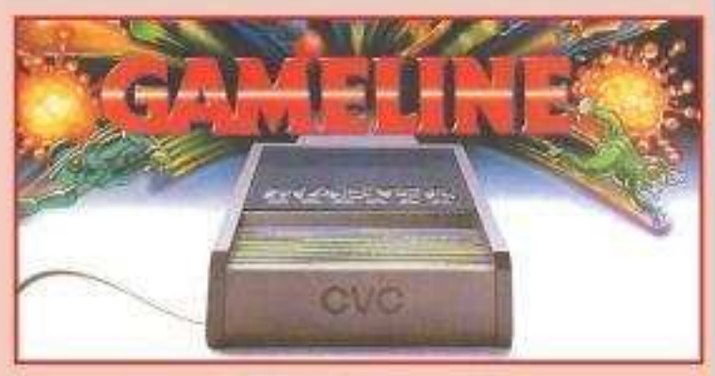
Что получает производитель? Он получает свои отчисления от продажи игр, и если все идет как надо, через полгода-год покупатель выплатит разницу; но разработчику, понятно, денег достанется меньше. Но их, разработчиков, такое положение вещей вполне устраивает — память о 1983 годе еще свежа, поэтому все считают, что лучше потерять часть прибыли, чем остаться перед разбитым корытом размером с целую индустрию.

Vectrex, консоль со странной графикой.

А был ли майстер?

Как вы думаете, когда приставки обзавелись доступом в интернет? Самый распространенный ответ — в 2000 году на консоли **SEGA Dreamcast**, оснащенной (опционально) модемом на 56 кбит/с. Ныне покойный сервис **SEGAnet** до сих пор вызывает у сравнительно старых геймеров весьма противоречивые чувства; ностальгия ностальгией, но все это и вправду работало, да еще на модемных скоростях.

Впрочем, этот сервис был далеко не первым в истории консолей. Вначале была Atari 2600 и служба CVC Gameline. Игры можно было скачивать — нет, не из интернета, его тогда видели разве что в университетах, но точно так же, как во времена повсеместного dial-up и BBS. Оплата была повременной, выбор игр — не то чтобы очень богатым, но... мы говорим про 1982 год! Телефонный шнур втыкался прямо в картридж, игра после пяти-восьми сессий просила скачать себя заново (и заплатить еще немножко денег провайдеру), по нынешним меркам все это было ужасно медленно и неудобно. Зато это было



уже на заре 80-х! Шестой эпизод «Звездных войн» еще не вышел — а мы ведь уверены, что он был всегда.

Потом, когда рынок упал и больше не поднялся, Уильям фон Майстер (William von Meister), отец **Gameline**, основал компанию, в наши дни известную как **America Online** (AOL). Уильяма из компании моментально выгнали, и больше о нем ничего не известно. Всеми забытый, он умер от рака в конце 90-х, во времена интернет-бума. Если считать современный Xbox Live первой полноценной онлайновой средой для консоли, то получается, что невезучий изобретатель опередил свое время ровно на двадцать лет.

Это, однако, не мешает некоторым фирмам (в частности, **Electronic Arts**) забрасывать пользователей феноменально бездарными сиквелами к совершенно идиотским тайтлам: особенно красиво дела обстоят со спортивными сериями. За последние 12 лет что-то кардинально изменилось ровно один раз — игры из плоских превратились в трехмерные. Зато список игроков обновляется каждый год в соответствии с результатами прошлого сезона. А уж то хамство по отношению к собственным программистам, которое ухитряется проявлять EA, заставило бы руководителей старой Atari поседеть от стыда. Новое время, новые технологии, новые издевательства над сотрудниками. Периодически то здесь, то там раздается очередной вопль погибающего программиста *«Я работаю на EA! Будьте вы прокляты!»*. Впрочем, остальные гиганты игростроения не сильно лучше.

В итоге мы имеем задерганных и недовольных разработчиков, что крайне отрицательно сказывается на стабильности. Игры тестируются в дикой спешке. Баги иногда видны невооруженным взглядом: например, в современные инкарнации Prince of Persia для PS2 и PSP играть приходится с некоторой опаской. Ошибок бывает столько, что игры иногда становятся непроходимыми (как минимум, с первого раза).

Это не ПК, где мы привыкли, что в половину игр нельзя играть до третьего патча, а в четверть — и после восьмого. Это все-таки консоли. Но ничего, для Xbox 360 уже выпускают патчи. То есть они еще не называются патчами, и **Microsoft** заявляет, что это не совсем патчи, но они очень похожи на патчи. До неотличимости. То же самое будет с PlayStation 3, а, может, и с Nintendo Revolution.

NES. Дизайн, мягко говоря, незамысловат.

Ну а уж если учесть, что магистральных направлений развития игр мы сейчас можем видеть ровно два (переосмысление пятьдесят раз переосмысленных концепций и упрощение существующих игр до состояния «дальше некуда» — **We Love Katamari** для PS2, **Nintendogs** для Nintendo DS, **LOTR: The Battle for Middle-Earth II** для ПК/Xbox 360 и **Need for Speed: Most Wanted** для всех ныне здравствующих платформ), то можно сделать вывод, что дальше так продолжаться не может. Но, увы, может и продолжается. Нежелание рисковать может привести к последствиям не менее печальным, чем хищническая эксплуатация игрового рынка в 80-х. Вся надежда — да, вы угадали — на Nintendo. Сильно отставшая от соперников в технологической гонке, Nintendo собирается крупно рискнуть и сделать консоль **Revolution** действительно революционной. Во всяком случае — управление у нее будет весьма необычное. Такой вот интересный исторический цикл.

Nintendo Famicom во всей красе. NES по-японски, со всеми возможными дополнениями. Есть даже такая редкая штука, как привод для дискет.

Возрождение культовой игры на движке Source™

SiN EPISODES™

EMERGENCE

EPISODE 1

ritual ENTERTAINMENT

powered by source™

© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights reserved. Ritual Entertainment, the Ritual Entertainment logo, SiN Episodes, the SiN Episodes logo and Personal Challenge System are trademarks or registered trademarks of Ritual Entertainment in the United States and/or other countries. Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

Buka® BUKA ENTERTAINMENT WWW.BUKA.RU

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ С РОССИЙСКОЙ ПРОПИСКОЙ

ФИРМА ИЗ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА ОСВОИЛА ПРОИЗВОДСТВО ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ ИЗ МОРСКИХ ТРЕНАЖЕРОВ

Игровая индустрия России и других стран СНГ занимает в мире отнюдь не командные высоты — с этим убеждением мы живем уже там давно, что успели принять его как данность. У нас делают самые лучшие авиасимуляторы (во многом потому, что конкурентов в этом жанре как-то не наблюдается), втихомолку занимаются аутсорсингом крупнокалиберных западных блокбастеров (значительную часть контента для **Battlefield 2** и **Need for Speed Underground** сделали на Украине) и... в принципе, все, на этом достижения заканчиваются. Собственных игр AAA-класса за вычетом **Heroes of Might and Magic V** у нас как не было, так и нет — делать их пока некому и не на что. При упоминании в западной прессе российских проектов, тамошние читатели разражаются комментариями примерно такого вот толка: начиная с удивленного *«Как, там еще и игры разрабатывают?»* и заканчивая совсем уж мрачным *«Страна, которая не может прокормить свое население, не должна делать игры»* (реальная цитата с сайта **Blues News**).

Но кто бы мог подумать, что в России есть компания с оборотом более $100 млн и огромным штатом сотрудников (около 1000 человек), которая имеет серьезные виды на индустрию электронных развлечений, но при этом почти неизвестна широкой публике? Компания эта называется «**Транзас**» (сокращение от **TRANsport SAfety Systems**), находится она в Санкт-Петербурге и до недавнего времени ее знали лишь как производителя навигационного оборудования, а также морских и авиационных тренажеров. В 2004 году «Транзас» запустил новое направление — «**Транс-Форс**», производство развлекательных комплексов виртуальной реальности. Что как раз по нашему профилю.

Шаг за шагом

Все началось в середине 80-х гг., когда у основателей компании, служивших на судах Балтийского морского пароходства, возникла идея написать программу, которая позволяла бы рассчитывать правильную загрузку судов. Идея эта пришла в голову Николаю Лебедеву (ныне президент фирмы), а его партнеры тут же развили ее. Евгений Комраков (вице-президент) сделал программу для тренировки судоводителей; Николай Мужиков (еще один вице-президент) предложил создать плоттер — аналог электронной карты, по которому можно было бы прокладывать маршрут; а Виктор Годунов (третий вице-президент), присоединившийся чуть позже, разработал утилиту для расчета остойчивости кораблей. Но о коммерческом применении этих программ еще даже речи не шло.

Поворотной точкой стал 1990 год, когда одно из морских училищ Германии закупило у Комракова имитатор радара для обучения моряков. Больших денег это не принесло, но вслед за немцами потянулись клиенты из других стран, а отцы-основатели «Транзаса» поняли, что наткнулись на пока еще не занятую рыночную нишу и подались в бизнес.

Дела компании быстро шли в гору. Навигационные системы «Транзаса» под названием Navi-Master, в отличие от программ конкурентов, работали на обычных компьютерах и потому быстро стали популярными среди моряков, а благодаря старым связям удалось наладить продажи Navi-Master за границей. К 1993 году оборот компании перевалил за $1 млн, у нее появились зарубежные представительства и началась работа над новым направлением — электронными картами. Чтобы понять, насколько это может быть перспективно, достаточно знать только одну вещь: полной коллекцией бумажных морских карт обладают лишь Россия, Великобритания и США. Сегодня электронная библиотека «Транзаса» насчитывает 13 000 электронных карт.

Чуть позже компания дозрела до производства сначала морских, а потом и авиационных тренажеров, а уже на их базе была создан комплекс «Транс-Форс» (о нем мы еще поговорим). Сегодня «Транзас» занимает 30% рынка тренажеров и имеет представительства в более чем 100 странах мира, а его продукцию закупают как гражданские, так и военные ведомства (например, ВМФ Германии и Швеции).

Эффект присутствия

В гостях у «Транзаса» мы (я и наш видеочеловек Антон Логвинов) провели два дня, отсмотрев за это время систему «Транс-Форс», офис компании и, само собой, тренажеры. Трудно сказать, что произвело большее впечатление — в каждом случае были свои поводы поохать и поахать.

Вертолетный тренажер запомнился невероятным эффектом присутствия. Технически все устроено довольно просто: в центре комнаты стоит передняя часть кабины настоящего вертолета, вокруг нее на расстоянии полутора-двух метров — полусферический экран, на который проецируется изображение. Графика — на уровне авиасимуляторов трех-четырехлетней давности. Откуда тут, казалось бы, взяться эффекту присутствия? Но когда вертолет взлетает, разгоняя вокруг себя клубы пыли, набирает высоту и начинает выполнять разного рода маневры, все сомнения мигом уходят. Пилот закладывает особенно крутой вираж, на земле через лобовое стекло маячит тень от вертолета (высота небольшая — метров 50) — и становится натурально не по себе. Тут же напоминает о себе и вестибулярный аппарат: укачивает!

Мы интересуемся у пилота: кабина и вправду качается или это нам только кажется? Пилот в ответ усмехается: этот вопрос до нас задавал каждый первый посетитель тренажера, в том числе и настоящие летчики. На самом деле кабина абсолютно неподвижна, раскачивать ее просто нет смысла — иллюзия полета создается за счет одного лишь панорамного экрана. Говорить, кстати, приходится громче обычного — стрекотание вертолета заглушает голос.

Управлять вертолетом сложно, но обучение проходит достаточно быстро: уже через полчаса полета можно научиться более-менее сносно удерживать машину в воздухе (это целая наука) и задавать направление/высоту. Взлет и посадку так быстро не освоишь: перед тем, как поднять вертолет в воздух, нужно переключить полсотни рычажков, кнопок и рукояток — запомнить это с первого раза просто нереально.

На тренажере отрабатывают и боевые задачи, но в отличие от компьютерных симуляторов, в которые мы с вами играли, это не слишком-то интересно и не особенно зрелищно. При пуске ракет перед вертолетом возникают две жиденькие дымные полосы, а через несколько секунд на земле появляются такие же жиденькие взрывы. Так, в общем-то, и должно быть: здесь все моделируется как в жизни, а в жизни война, наверное, выглядит столь же рутинно и скучно.

По завершении сеанса мы с Антоном, пребывая в состоянии легкой эйфории, как-то синхронно вспомнили про **Battlefield 2**: только полетав на тренажере (или на настоящем вертолете), можно понять, насколько же хороша там физика винтокрылых машин. Многие нюансы в Battlefield 2 опущены, но в целом ощущение полета на вертолете игра передает предельно точно. Если бы к ней еще прилагался такой интерфейс, как у «Транзаса», цены бы ей вообще не было. Причем в буквальном смысле: подобный тренажер стоит сотни тысяч долларов.

После полета на вертолете (пусть и виртуальном) морской тренажер показался каким-то неубедительным. Хотя выглядит он, конечно, внушительно: здоровенная рубка, где поместится добрый десяток человек, заставлена разного рода приборами и органами управления, спереди и по бокам — панорамный экран площадью 8 м^2. Однако ост-

Игровые автоматы «Транс-Форс». Их стоимость, между прочим, составляет около $150 тыс.

рых ощущений как-то не хватает. Будь ты хоть на тихоходном транспорте, хоть на шустром катере, ходить по морю не слишком-то увлекательно, даже несмотря на топографическую точность карт (порты сделаны вручную, все остальное моделируется автоматически на основе электронных карт). А вот если включить дождь, шторм, бортовую, килевую качку и остальные опции, все сразу меняется. Наш корабль (гигантский лесовоз) начинает крениться то на один, то на другой борт под таким углом, что кажется еще чуть-чуть и катастрофы не избежать. Корреспонденты «Игромании» и пиарщица «Транзаса» невольно начинают шарить руками в поисках предметов, за которые можно было бы зацепиться — как и в случае с вертолетным тренажером, пол под нами остается неподвижным, но огромный экран снова вводит вестибулярный аппарат в заблуждение. Стоящие рядом моряки остаются спокойными — им не привыкать.

Все не «как у людей»

Каждое направление в «Транзасе» выросло на базе уже существующих производств. Работа над навигационным оборудованием натолкнула транзасовцев на мысль заняться электронными картами, потом на базе этого выросло тренажерное подразделение, а недавно компания начала еще строительство береговых систем.

Похожим образом появилось и развлекательное подразделение. Тренажеры — это, по сути, те же игры, только очень дорогие и с очень специфическим предназначением. От обычных игровых автоматов их отделяет буквально один шаг.

Превращением тренажеров в аркады «Транзас» не ограничился, а создал целый развлекательный комплекс — «Транс-Форс». Пока он существует в единственном экземпляре в Санкт-Петербурге и представляет из себя ни что иное, как… высокотехнологичный ресторан. Перед входом вы покупаете электронную карточку, куда заносятся ваши данные (ФИО, фотография), авторизуетесь через кард-ридер и только после этого попадаете в ресторан. Внутри все тоже не «как у людей». Вместо одной из стен — огромный панорамный экран, который создает иллюзию того, что посетители сидят как будто бы внутри некоего корабля. Корабль этот плавает по каналам Невы и бухтам крупнейших городов мира, периодически поднимается в воздух, выходит в космос и возвращается обратно (курс прокладывают из специальной комнаты — своего рода «диспетчерской»). В сочетании со спокойной музыкой и уютным полумраком все это действует исключительно умиротворяюще.

Зал «Транс-Форса» рассчитан на полторы сотни мест, но официантов почти нет. Они тут и не нужны: каждый столик оборудован собственным монитором и пультом управления, при помощи которых и производится заказ. Официант подойдет к вам уже с подносом. Сумма заказа подсчитывается автоматически. При выходе из ресторана нужно разлогиниться при помощи все той же карточки — на ней учитываются все ваши посещения и общая сумма потраченных денег.

Самое интересное скрыто в задней стене ресторана — там находятся два игровых автомата, о которых мы упоминали еще в самом начале статьи. Выглядят они как кабины космических шаттлов и рассчитаны, в отличие от обычных аркад, на большое количество игроков — 8 и 13 соответственно. Один из игроков управляет движением шаттла, остальные в меру сил отстреливаются от противников — вертолетов, кораблей, подводных лодок. Врагов всегда очень много, поэтому на экранах постоянно творится сущая вакханалия. Турели судорожно палят во все стороны, электромагнитные пушки пытаются сбивать стаи ракет, летящих в нас со всех сторон, операторы, управляющие пуском торпед, силятся разглядеть, удалось ли им попасть хоть куда-нибудь… Сеанс длится всего шесть минут, но из кабины выходишь веселый и взбудораженный. Даже мы, люди, видевшие не в одну сотню игр и игровых автоматов, пришли в неподдельный восторг.

Удовольствие это, однако, недешевое: одна такая кабина стоит порядка $150 тыс. Как окупить столь солидные вложения? Ведь в рестораны ходят в основном люди, далекие от мира компьютерных игр? И вот тут «Транзас» пошел на очень необычный, но действенный ход: после обеда и вечером «Транс-Форс» открыт для всех желающих, с утра — только для школьников. Сотрудники «Транзаса» разработали несколько обучающих уроков, использующих возможности комплекса по полной программе. Вот, например, астрономия: из динамиков зачитывается содержание урока, а корабль на панорамном экране летает вокруг тех небесных тел, о которых в данный момент идет речь. На мониторах, установленных на каждом столике, транслируется более детальная информация. В конце урока проводится викторина (отвечать нужно при помощи все тех же терминалов), где проверяется, кто слушал внимательно, а кто хлопал ушами. Столик победителей в качестве награды получает сеанс бесплатной игры в шаттле. Вот такая вот система — и школьникам интересно, и заведению прибыль. Столик победителей в качестве награды получает сеанс бесплатной игры в шаттле. Вот такая вот система — и школьникам интересно, и заведению прибыль.

Морской и авиационный тренажеры «Транзаса».

В день «Транс-Форс» посещают от 600 до 1000 детей, по 120 рублей с носа. Несмотря на столь значительные цифры, дефицит посетителей «Транс-Форсу» пока не грозит: школьников в Питере много, за год каждый из них успеет побывать в ресторане всего пару раз.

Нельзя сказать, что системы «Транзаса» представляют собой нечто выдающееся. В плане геймплея ничего нового там нет, подкупают они лишь своим масштабом (обычные аркады рассчитаны, как правило, на одного-двух человек, и размеры у них куда меньше). Уровень технического исполнения тоже далек от идеала: джойстики, к примеру, довольно неудобны.

Однако «Транзас» и не скрывает, что это лишь экспериментальные образцы. Руководитель команды, разработавшей «Транс-Форс», в разговоре с нами признался, что пока оценивает свое детище от силы на «троечку». *«Но дайте только время, и должный уровень качества будет достигнут сам собой»*, — уверяет он.

«Транзас» планирует создать целую сеть таких развлекательных комплексов, причем как в России, так и за рубежом. Системы «Транс-Форс» уже установлены в Киеве и Волгограде (только игровые автоматы, ресторана там нет), на очереди Екатеринбург. Ближе к началу учебного года компания планирует открыть большой комплекс на 200 посадочных мест в Краснодаре, а в следующем году аркады «Транзаса» должны появиться за рубежом. Уже заключен первый контракт на поставку комплекса с испанской компанией, специализирующейся на игровых автоматах.

К подобным обещаниям все мы привыкли относиться скептически («**Лады**» и «**Сталкеры**» приучили), но здесь ситуация другая: в пользу «Транзаса» говорит вся история компании. Да и у нас, признаться, осталось от нее самое позитивное впечатление. Вице-президент компании Николай Мужиков (он как раз курирует направление «Транс-Форс»), в компании с которым мы провели целый день, разговаривая с нами, успевал раздавать десятки указаний в минуту и попутно придумывал, что и как можно улучшить. С такими людьми застой компании не грозит.

Кораблем «Транс-Форс» можно порулить самому из специального кресла в глубине зала, но это разрешают лишь на корпоративных вечеринках: от резких маневров посетителей ресторана начинает укачивать.

ВИДЕОРЕПОРТАЖ О «ТРАНЗАСЕ»

В одном из ближайших выпусков «**Видеомании**» и, конечно же, в нашей ТВ-передаче вы увидите репортаж об игровых автоматах и тренажерах «Транзаса». Stay, как говорится, tuned.

Игорь Варнавский

Сайлент Хилл
Silent Hill

Производство: Sony Pictures/Focus Features
Прокатчик: «Вест»
Режиссер: Кристоф Ганс
Продюсеры: Сэмуэль Хадида, Дон Кармоди
Сценарий: Роджер Эвери
Композиторы: Акира Ямаока, Джефф Донна
В главных ролях: Рада Митчелл, Шон Бин
Бюджет: $50 млн
Кассовые сборы: $49,304 млн
Сайты: ***www.sonypictures.com/movies/silenthill***
www.silenthillmovie.ru

Девятилетняя Шэрон (Джоделль Ферланд) страдает от странной болезни. По ночам, когда все спят, она, сама этого не осознавая, встает с постели и отправляется на прогулки, повторяя при этом одну и ту же фразу: «*Сайлент Хилл! Сайлент Хилл!*». Мать девочки, Роуз Да Сильва (Рада Митчелл) выясняет, что Сайлент Хилл — это город в Западной Вирджинии, и, не зная как еще ей помочь, везет туда Шэрон. По прибытии на место Шэрон убегает, Роуз бросается следом за ней и оказывается на окутанных туманом улицах Сайлент Хилла. 30 лет назад здесь случилось нечто ужасное (по официальной версии под городом загорелись залежи угля), многие жители погибли, а те, кто выжил, предпочли покинуть его. Теперь в Сайлент Хилле остались лишь немногочисленные приспешники религиозного культа, но есть тут и нечто еще, нечто такое, что не поддается логическому объяснению. На глазах у Роуз город вдруг начинает менять свой облик: на улицах мгновенно темнеет, все вокруг покрывается ржавчиной и начинает сочиться кровью, а вокруг из ниоткуда появляются странные существа с явно недружественными намерениями. Роуз пытается отбиться от них, убежать, но у нее ничего не получается. Когда жить ей, казалось бы, остается всего несколько секунд, она просыпается.

Несмотря на весь пережитый ужас, мамаша не сдается и отправляется на дальнейшие поиски. По пути она встречает сначала странную женщину, которая уверяет, что Шэрон на самом деле ее дочь и что девочку зовут Алесса, а потом полицейскую Сибил. Накануне Роуз сбежала от нее, поэтому Сибил первое время ей не доверяет и даже облачает в наручники. Однако убедившись, что дороги из города больше нет (на шоссе откуда-то появилась огромная расщелина) и что в Сайлент Хилле явно не обошлось без вмешательства потусторонних сил, Сибил объединяется с Роуз.

Параллельно раскручивается сюжетная линия Кристофера Да Сильвы (Шон Бин), отца семейства. Узнав из интернета (!!!), что Сайлент Хилл — город-призрак, он отправляется вслед за дочерью и супругой.

Сценарий фильма основан на сюжете первой части **Silent Hill**. Киношники обещали переработать его таким образом, чтобы даже самый рядовой зритель, никогда в жизни не слышавший о существовании одноименной игровой серии, врубился с полпинка. И эту задачу они с треском провалили. Неподготовленный зритель не поймет из «Сайлент Хилла» практически ничего. Что это еще за культ такой? Почему одна и та же девчонка существует в трех экземплярах — Шэрон, Алесса, Темная Алесса? Почему сам город живет в трех измерениях?..

Справедливости ради надо сказать, что тайны и недомолвки всегда были визитной карточкой Silent Hill, но одно дело игра, и совсем другое — фильм. В играх серии Silent Hill была куча подсказок и дополнительных материалов, необязательных для прохождения, но необходимых для того, чтобы понять суть происходящего. В кино такое невозможно — на все про все отведено пара часов, так что растекаться мыслью по древу просто некогда.

Не исключено, что полностью в сюжет не врубились даже сами актеры: большинство из них в Silent Hill никогда не играли (Шон Бин, например, открыто в этом признался), и поэтому свои реплики они зачитывают с таким чрезмерным старанием, что сразу видно — люди не в теме.

Для фанатов Silent Hill здесь заготовлено несколько вещей, на которые обычный человек внимания не обратит. Речь не об антураже и не о монстрах — это и так понятно. Я имею в виду те малозаметные, но важные мелочи, что позаимствованы напрямую из игр. В одной из сцен герои перелезают из одного здания в другое через окно — прямо как в Silent Hill 2. Куда идти дальше, подсказывают рисунки Алессы — прямо как в оригинале. А уж про радио, которое о приближении монстров извещает отчаянным треском, даже заикаться не стоит.

Вот кто здесь не к месту, так это Пирамида (Pyramid Head), «эксклюзивный» персонаж второй части Silent Hill. В Silent Hill 2 его присутствие было обосновано сюжетом, зачем он в фильме — непонятно. Точнее, понятно (сценарист не мог пройти мимо такого колоритного монстра), но слишком уж это притянуто за уши.

Поругать Silent Hill стоит за дилетантскую режиссуру (первые сорок минут смотреть почти физически невозможно, потом кино немного раскочегаривается), бездарно использованный саундтрек (музыка Акиры Ямаоки бессистемно разбросана по всему фильму) и практически полное отсутствие хоть чего-то пугающего. Похвалить — за хорошие декорации и общую бескомпромиссность. Похоже, киношники даже не задумывались о том, какой рейтинг получит фильм: с героев фильма заживо сдирают кожу, поджаривают их на костре и устраивают обильные кровопускания. Да и концовка довольно мрачная.

В итоге получилось кино, что называется, «и не вашим, и не нашим». Экранизация из «Сайлент Хилла» никакая, фанатам здесь смотреть практически не на что. Рядовым зрителям он покажется совершенно непонятным и не особенно страшным, а кроме того, даст лишний повод для разговоров в духе «*какая же гадость эти ваши игрушки*».

Резюме: Экранизация Silent Hill не смогла дотянуться до уровня оригинала. Это далеко не увеболл, но и хорошим этот фильм никак не назовешь.

Оценка: ★★★★★

20-24 июня 2006

III Молодежный фестиваль

Москва, ВВЦ

слияние

КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН «ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»

Тематические разделы:

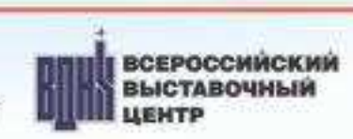
- Персональные компьютеры (игровые приложения для PC, образовательные программы, компьютеры, комплектующие, аксессуары)
- Игровые приставки (игры для приставок, приставки, аксессуары)
- Мобильные устройства (игровые приложения, устройства, комплектующие, аксессуары)

Программа:

- Соревнования по компьютерному спорту
- Конкурс «Сетевых дел мастер»
- «Фестиваль моддинга»

телефон: 101-22-74

www.joyn.ru



Игорь Варнавский

Ультрафиолет Ultraviolet

Производство: Sony Pictures/Screen Gems
Прокатчик: «Пирамида»
Режиссер: Курт Уимер
Продюсеры: Ван Аллен, Джон Балдеччи, Лукас Фостер
Сценарий: Курт Уимер
Композитор: Клаус Бадельт
В главных ролях: Милла Йовович, Ник Чинланд, Кэмерон Брайт
Бюджет: $30 млн
Кассовые сборы: $21,486 млн

Что является главной движущей силой в кинематографе? Что приводит людей в кинотеатры? Реклама? Статьи на киноманских сайтах и в журналах? Сарафанное радио? Ни то, ни другое, ни третье. Главная заслуга в этом принадлежит Его Величество Трейлеру. Трейлер — это нарезка из самых вкусных кадров, смонтированных в короткий ролик под зажигательный (по возможности) саундтрек и комментарии заэкранного левитана. Первый удар по аудитории наносят именно трейлеры, сарафанное радио вступает в дело уже потом (если же фильм удался). Их создание, как правило, поручают настоящим профессионалам своего дела, способным высосать что-то смотрибельное даже из самой безнадежной картины.

И не просто смотрибельное! В хорошем трейлере заключено больше энергии, чем в трехстах килограммах урана, а смотреть его в разы интереснее, чем сам фильм.

Но в этом-то и заключается опасность. Если трейлер получился настолько удачным, если его хочется пересматривать снова и снова, сложно не поверить в то, что сам фильм будет как минимум не хуже, особенно если все (имя режиссера и сценариста, их послужной список etc.) говорит в пользу этого.

Примеров, когда разница между желаемым и действительным оказывалась шокирующе большой, можно насчитать сколько угодно, и последним в списке будет как раз «**Ультрафиолет**». Сначала в Сети появился короткий отрывок, якобы утащенный кем-то без ведома создателей фильма. Несмотря на ужасающее качество записи (экранка, что с нее взять), ролик поставил на уши весь интернет, а через какое-то время по всем правилам конспирации самоуничтожился (изображение просто превратилось в помехи). Спустя месяц уже разогретую публику угостили полноценным трейлером... и что тут началось! Народ буквально слетел с катушек, самые горячие головы пророчили чуть не новую «**Матрицу**». Если бы не слухи о смехотворном бюджете (жалкие $30 млн) и появление в трейлере секондхендовой музыки (композиция Clubbed to Death Роба Зомби, уже использовавшаяся в саундтреке все той же «Матрицы»), никто бы даже не заподозрил подвоха.

События «Ультрафиолета» имеют место в недалеком будущем, где идет война между нормальными людьми и гемофагами, носителями смертоносного вируса, наделяющего их нечеловеческой силой и скоростью. Главная героиня Вайолет (Милла Йовович) — одна из зараженных, ее цель — выкрасть девятилетнего мальчика-клона (Кэмерон Брайт, знакомый по фильму «**Беги без оглядки**»). В его тканях содержится антивирус, способный убить всех гемофагов. Вдаваться глубже в сюжет нет никакого смысла, потому как дальше начинается такая пьянка, что никакому «**Дневному дозору**» не снилось.

По всему видно, что Курт Уимер, режиссер и сценарист «Ультрафиолета» (на его счету неплохой боевик «**Эквилибриум**»), старался как мог и сделал все от него зависящее, чтобы выжать максимум из того бюджета, который ему выделили. Сценарии у него не получаются, тут уж не поспоришь (от некоторых реплик публика в зрительном зале катилась со смеху). А вот боевые сцены Уимер снимать умеет — дай только волю. Беда в том, что такой возможности ему как раз и не дали. На весь фильм удалось наскрести две-три полноценных боевых сцены, снятых элегантно и зрелищно. Все остальные драки сделаны лишь для соблюдения хронометража. Ну, примерно вот так: Милка заходит в помещение, бросает пару ничего не значащих фраз, а потом одним взмахом меча отправляет на тот свет десятка полтора здоровых мужиков. Снято, добро пожаловать в следующую сцену. Сделанную, разумеется, по той же схеме.

Если упомянуть еще про дешевые спецэффекты и общую бестолковость «Ультрафиолета» (снова к вопросу о сценарных талантах Уимера), картина получится совсем уж безрадостной. На противоположной чаше весов — невероятная стильность фильма и множество оригинальных находок, которые в скором времени наверняка появятся и в играх. Стиль — это то, что искупает если не все, то многие недостатки «Ультрафиолета». На стилистов Уимер, вероятно, истратил не меньше половины бюджета, потому что ничего более впечатляющего не было со времен «Матрицы». Костюмы не только красивы, они еще и меняют цвет в зависимости от обстановки (в бою — красный, в спокойном состоянии — белый, когда надо смешаться с толпой — черный). Шутка ли — впервые на нашей памяти Милка выглядит красивой, а не так, как она выглядит обычно. Заметно также, что ее много тренировали: если в «**Обители зла**» Милка своей грацией напоминала мешок с картошкой, то «Ультрафиолете» она дерется в высшей степени технично.

Стилю здесь вообще придается исключительно большое значение. Спецназ гемофагов синхронно строгает ученых и синхронно задвигает катаны, трупы не менее синхронно оседают на пол. Милка, покончив с очередной порцией противников, замирает в самом позерском положении, какое только можно придумать. Оператор же тем временем упражняется в выборе красивых ракурсов. Смотрится шикарно, но что толку, если смысла в фильме ни на грош?

Жалко, конечно, что из «Ультрафиолета» не получилось дельного фильма. Еще более жаль Курта Уимера: кто после такого провала даст ему режиссерствовать? Ну а нам с вами это будет наукой: не стоит впредь покупаться на эффектные ролики.

Резюме: Красивый, но исключительно бестолковый фильм. Ах, будь у «Ультрафиолета» хороший сценарий и приличный бюджет...

Оценка: ★★★★★

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ

S-серия GIGABYTE для Socket AM2

Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions

AMD 64 Athlon FX

AMD 64 Athlon X2

SLI X16

NVIDIA SLI READY

GIGABYTE Cares!
RoHS
Green Computing

Silent-Pipe SLI Speed Smart Safe

GA-M59SLI-S5

Чипсет NVIDIA® nForce™ 590 SLI™

- Платформа для socket AM2 - AMD Athlon™ FX / Athlon™ 64 X2
- Поддержка архитектуры двухканальной памяти DDRII-800
- Поддержка технологии SLI™ с полноценной пропускной способность двух PCI-E x16
- Два интегрированных сетевых адаптера Gigabit Ethernet
- Интегрированный интерфейс T.I. IEEE1394 FireWire
- Поддержка 8-канального звука High Definition Audio

Dual Gigabit LAN | Dual BIOS Plus | Dual eSATAII | Dual Channel DDRE 800 | IEEE 1394 | High Definition Audio | RoHS | EasyTune5

GA-M57SLI-S4

Чипсет NVIDIA® nForce™ 570 SLI™

- Платформа для socket AM2 - AMD Athlon™ FX / Athlon™ 64 X2
- Поддержка архитектуры двухканальной памяти DDRII-800
- Поддержка технологии SLI™ для максимальной производительности графических приложений
- Интегрированный сетевой адаптер Gigabit Ethernet
- Интегрированный интерфейс T.I. IEEE1394 FireWire
- Поддержка 8-канального звука High Definition Audio

Gigabit LAN | Vertual DualBIOS | Serial-ATA 3Gb/s | Dual Channel DDR2 | IEEE 1394 | High Definition Audio | RoHS | EasyTune5

Более подробную информацию Вы можете получить у наших дистрибьюторов

Alliance www.alliancegroup.ru
MD Millennium Distribution www.mdgroup.ru
merlion CITILINK www.citilink.ru
merlion LIZARD www.lizard.ru
MARVEL www.marvel.ru
TRINITY LOGIC www.tl-c.ru

COMPUTEX TAIPEI
June 6~10, 2006
Hall 2 / F180

Since 1986
GIGABYTE Technology 20th Anniversary

www.gigabyte.ru

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Всем пламенный привет. Прошедший месяц выдался жарким на интернет-баталии. В то время как Татьяна Уланова доращивала до максимального 20-го уровня восьмого по счету героя в Guild Wars, другие труженики «Игры в онлайне» сходили с ума в тщетных попытках настроить сервер для игры в GTA: San Andreas по сети. Впрочем, персонаж в итоге был выращен, а сервер стабильно заработал на полную мощь.

В этом выпуске рубрики «Интернет» настоятельно рекомендую вам обратить пристальное внимание на статью, посвященную главным правилам написания электронных писем. Удивительно, как всего несколько простых рекомендаций упрощают виртуальное общение. Ни в коем случае не проходите мимо «Интересного в Сети», сегодня там как никогда много интереснейших флэш-игр. В «Игре в онлайне» же, как вы уже могли догадаться, вас поджидают статьи о настройке сервера MTA: SA, вторая часть материала «Все, что нужно знать о Guild Wars», а также захватывающий аналитический материал о том, как создаются MMOG.

Алексей Макаренков

Оффлайновый поиск

Любому интернетчику совершенно очевидно: для того чтобы найти какую-либо информацию в Мировой паутине, нужно сначала подключиться к Сети. Компания **Webaroo** (***www.webaroo.com***), похоже, решила изменить представление о поиске в интернете: она предлагает... оффлайновую версию поисковой машины.

Принцип работы сервиса максимально прост. Сначала вы загружаете с сайта и устанавливаете на своем компьютере клиентскую программу, которая в свою очередь заливает на ваш винчестер поисковые базы по определенным тематикам (их можно определить заранее). Размер баз достаточно велик — каждая занимает около 200 Мбайт. Когда все информационные модули окажутся на вашем компьютере, вы сможете вести поиск по Сети, не выходя в интернет.

Казалось бы, абсолютно безумная затея: кому может понадобиться оффлайновый поисковик, если он все равно не содержит искомую информацию, а только ссылки на нее? Ведь куда проще подключиться к интернету, а не сливать многомегабайтные базы. Однако у сервиса Webaroo уже очень много пользователей. В первую очередь это владельцы ноутбуков и наладонников. Выход в интернет с этих устройств обычно достаточно дорог, значительно удобнее закачать с домашнего компьютера обновленную поисковую базу, провести поиск, а затем подключиться к Сети через портативное устройство и зайти на нужный сайт.

В самом ближайшем будущем появится обновленная версия Webaroo (она же — первая финальная) с объемом поисковых баз около 40 Гбайт.

День рождения рунета

Товарищи интернетчики, позвольте поздравить вас со знаменательной датой. Совсем недавно рунету стукнуло ни много ни мало 12 лет. Дата не совсем круглая, но от этого не менее значимая. Двенадцать лет назад, в далеком 1994 году, состоялась регистрация домена первого уровня **.RU**. И с этого момента Россия стала полноправным членом сообщества интернет-государств. Напомним, что реально наша страна имела домены первого уровня и раньше, но зиждились они, что называется, на остатках былого могущества СССР и назывались, соответственно, **.SU**. И лишь в 1994-ом этот мега-домен был разделен на пятнадцать дочерних доменов, каждый из которых отошел государствам, составлявшим когда-то республики Советского Союза.

За двенадцать лет рунет претерпел солидные изменения. Количество сайтов с нескольких десятков возросло до сотен тысяч, число пользователей от нескольких тысяч подскочило до 22 млн (по данным Мининформсвязи за январь 2006 года). Рунет продолжает развиваться, и вполне вероятно, что следующим шагом станет лингвистическая метаморфоза. На сегодняшний день все браузеры и сайты умеют работать только с цифрами и латинскими буквами. Все названия пишутся именно на латинице. Очевидно, что это не очень удобно для большинства пользователей. Русскому человеку английское начертание букв еще хоть как-то понятно, а если вы японец или кореец? Не исключено, что в самом ближайшем будущем названия сайтов можно будет писать на своем родном языке. В случае с рунетом — на русском.

И снова аукционы

«Чего только не продают на интернет-аукционах...» — эту фразу можно найти чуть ли не в каждом выпуске «Новостей интернета». Набившее оскомину изречение тем не менее со временем не теряет своей актуальности.

Поскольку новости такого рода пользуются стабильной популярностью, спешим рассказать вам о еще одном забавном случае. Дело было в Шанхае, меньше месяца назад. Не очень богатый, но отчаянно желающий заработать китаец долго думал, как бы ему «срубить деньжат». Кумекал он, кумекал — и тут пришло озарение. Если в доме не осталось ничего, что можно продать, надо продать то, что невозможно измерить, посчитать или взвесить. Например... собственную душу. Сделка, конечно, сомнительная: мало ли, вдруг после смерти окажется, что загробная жизнь все-таки есть, а душа-то продана — ни в ад, ни в рай ей дороги нет. Но что если после смерти ничего нет? Почему бы тогда не заработать немного на том, в существование чего многие так упорно верят?

Хитроумный азиат незамедлительно выставил оригинальный лот на одном из самых популярных китайских аукционов — **Taobao**. Среди сограждан начинающего предпринимателя нашлось немало желающих стать обладателем чьей-нибудь души. Предложения сыпались одно за другим, цена на лот росла. Но вдруг администрация интернет-аукциона закрыла торги, удалив душу из списка предметов, выставленных на продажу.

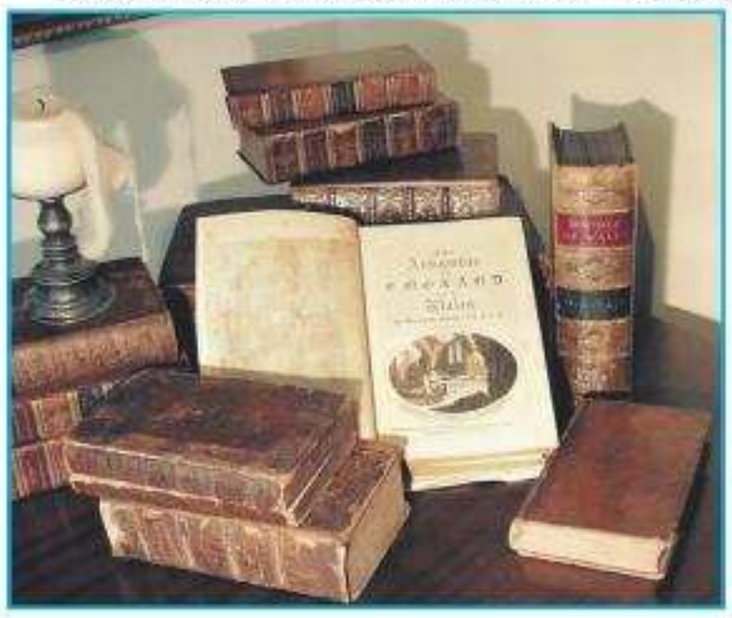
Владелец бессмертного товара, разумеется, удивился и решил поинтересоваться, в чем дело, почему ему не дали заработать. Администрация аукциона высказалась весьма пространно. По их мнению, продажа души не подпадает ни под одно правило интернет-барахолки и для совершения сделки необходимо соблюсти некоторые «специальные условия». Продавцу намекнули, что ему позволят продать душу, но только в том случае, если он... предоставит справку от врачей, удостоверяющую, что у него действительно есть душа. Пока предпринимателю такого документа добыть не удалось.

Заинтересовавшись вопросом, мы изучили ситуацию на аукцион-фронтах более внимательно и выяснили, что прецеденты продажи души уже имели место. Чуть меньше года назад один голландец уже продал свою душу за $10, при этом в контракте было прописано, что душа в отличном состоянии и нисколько не подпорчена. Подпись на документе ставилась кровью! Чуть позже некто Мэри Андерсон из Индианы (США) тоже продала душу... но не свою, а умершего отца. Получив за нее около $80, Мэри решила и еще одну проблему: ее сынишка перестал бояться привидений, потому что мама показала ему документ, удостоверяющий, что привидение продано.

Все сказанное выше крайне интересно, но вывод напрашивается один. Если в средние века благородные доны продавали душу дьяволу и зарабатывали на этом миллионы золотых, то сегодня, совершая сделку со своими соплеменниками, не удается заработать и жалких $100. Вопрос — стоит ли продавать, а вдруг она все-таки есть?

Блоги становятся книгами

Было время, когда обычные книги штурмовали интернет всеми возможными способами. В основном, конечно, нелегальными. Дорогостоящую, да и любую другую литературу сканировали, перепечатывали и выкладывали на просторы Мировой паутины. Качай — не хочу! Позже деятельность большинства нелегальных литературных сайтов удалось пресечь, но виртуальные книги все равно можно было купить, например, у пиратов.



Сейчас бум интернетизации книг поутих, зато начался обратный процесс. Тексты, которые изначально зародились в Сети, активно пробивают себе путь на бумажные страницы. И в первую очередь это блоги — виртуальные дневники, которые пользуются среди интернетчиков бешеной популярностью. Уже не один десяток блогов был опубликован в виде обычных бумажных книг. И вот не так давно была учреждена первая в мире литературная премия за блог-литературу — премия **Лулу Блукер**.

Сумма, которую можно получить за первое место, пока не так уж велика — всего $2000 (обладатели второго и третьего места получают по $1000). Подразумевается, что эти деньги автор самого лучшего блога потратит на бумажную публикацию своих веб-опусов.

Научная ищейка

Вы учитесь в институте, и вам нужно оперативно получить информацию для очередного реферата? Вы аспирант, и у вас горит работа? Наконец, вы просто интересуетесь различными областями науки и хотите узнавать самую достоверную информацию? Не вопрос: **Microsoft** запустила новый интернет-сервис **Windows Live Academic**, с помощью которого можно выуживать из Сети самые разные научные публикации. Пока он работает в тестовом режиме, но в его базе уже насчитывается около 6 000 000 статей из более чем 4 000 периодических научных изданий.

По запросу Windows Live Academic выдает лишь небольшие выдержки из материалов, ознакомиться с полной версии интересующей вас статьи вы сможете на условиях, определяемых журналом, из которого взята данная публикация.

Голосовой командир

Крайне интересный патент оформила компания **Google**. Теперь одному из крупнейших поисковиков мира принадлежат права на создание... голосовых запросов в «интернет-ищейках». Работать изобретение будет крайне просто: вместо того чтобы вбивать искомое слово с клавиатуры, вы сможете просто сказать его в микрофон, сигнал будет переведен в текстовую форму, и на экране компьютера моментально появится список сайтов, на которых данное слово встречается.

С одной стороны, чего-то кардинально нового система голосовых запросов пользователю не предлагает, но если вспомнить, что рано или поздно управление компьютерами целиком будет основано на вербально-голосовой системе, Google может неплохо заработать на патенте. ■

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ЭТИКЕТ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ

Почтовые интернет-сервисы развиваются с каждым месяцем. Усовершенствуются механизмы передачи сообщений. Все более навороченными становятся почтовые клиенты. Хитроумные фильтры стерегут подступы вашего компьютера, мертвой хваткой вцепляются в спам и разрывают его на мелкие кусочки. Антивирусные программы шерстят каждое сообщение, вылавливают за хвост смелых, но бестолковых троянов, цапают за шкирку хитроумных, но крайне хилых «червей» и перерабатывают их в гомогенную массу исходного кода.

Структурно e-mail развивается очень быстро. Чего никак не скажешь об исходной начинке. О самих письмах. В средние века кавалеры, прежде чем писать письмо даме своего сердца, заручались поддержкой профессиональных писарей, тщательно продумывали слог, порядок слов, до запятой выверяли послание, чтобы возлюбленная снизошла до ответа. В деловых письмах контроль был еще строже. Существовали устойчивые формы, обороты, которые облегчали понимание, да и само общение между людьми. Соблюдаешь — ответят, не учтешь чего-то — сочтут бестолочью и не будут иметь с тобой дело.

Сегодня, в век информационных технологий, когда до интернета дотягиваются ручонки практически любого пользователя, требования к наполнению писем, особенно электронных, сильно размыты. Никто не обязывает вас следовать жесткой схеме: лишь бы умели внятно сообщить, что вам нужно. Однако... при ведении деловой переписки лучше все же соблюдать некоторые правила. Пусть даже и не деловой! Всего несколько простых приемов позволяют сделать общение по электронке удобным, легким и необычайно приятным.

Понятно, что говорить умеют все. Но вот написать толковое письмо, а не что-нибудь в духе *«Превед, красавчег! Подгани-ка нам партию лицензионных гам на скидку...»* — умеют очень немногие. Сегодня мы детально разберем, как правильно писать и отвечать на виртуальные послания, чтобы быть, во-первых, понятым, во-вторых, понятым правильно. А чтобы не зацикливаться на теории, мы обратимся к тем письмам, которые регулярно приходят на почтовые ящики «Игромании».

Ребята, да это тема!

Тема письма, она же «сабджект» (от английского **subject**). Подавляющее большинство пользователей, усаживаясь поудобней в кресле, чтобы написать очередное послание приятелю, другу или деловому партнеру, напрочь забывают о ней. Действительно, зачем продумывать тему, если адресат получит письмо, прочитает его и все поймет из контекста? Как бы не так!

Ежедневно в почтовые ящики «Игромании» сыплются сотни читательских писем. В подавляющем большинстве случаев тема обозначена ужасающим образом. Вот как, скажите, понять, что содержится в письме с темой *«Привет!»*. Хорошо, если кто-то из редакторов догадывается, что это письмо адресовано все же журналу. Но ведь велика вероятность, что это спам. Или вообще вирус. **The Bat!**, один из самых популярных почтовых клиентов, позволяет просматривать заголовки всех пришедших на ящик писем еще на сервере. Без скачивания посланий. Это позволяет удалить нежелательную корреспонденцию заранее. И с большой вероятностью такое «Привет!»-письмо будет уничтожено еще на сервере.

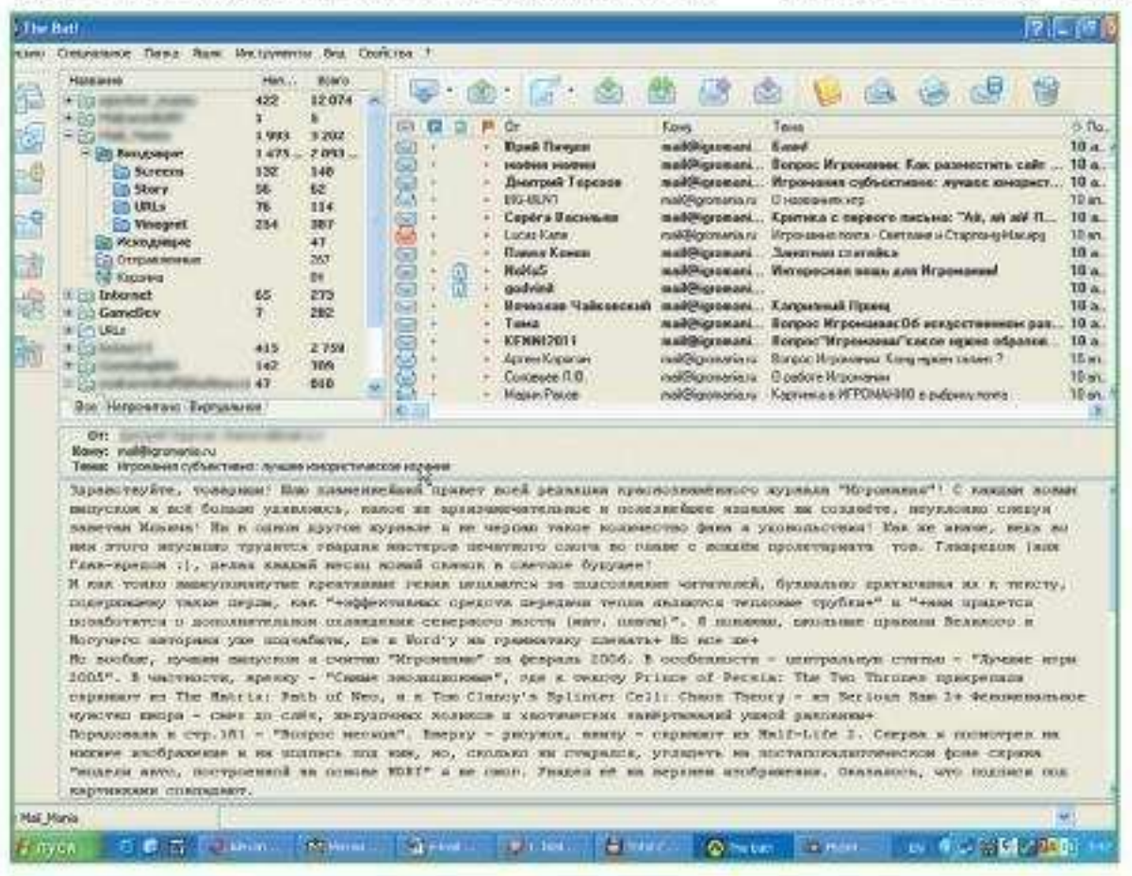
Еще забавней выглядят темы в духе *«От Пети»* или *«От геймера Максима»*. Все замечательно, мы уже догадываемся, что это не спам, но... Что содержится в письме — статья очередного соискателя на звание автора, письмо в «Почту «Игромании» или самопальный мод для **Warcraft III**, предугадать невозможно. Вероятно, авторы таких писем хотели устроить сюрприз своему адресату. Мол, поди угадай, о чем я написал.

Ситуация при деловой и просто дружеской переписке аналогична вышеописанной. Если получатель не может по теме понять, что содержится в послании, то с некоторой вероятностью письмо он вообще удалит и со стопроцентной вероятностью далеко не сразу поймет, о чем речь. Риторический вопрос: *«Оно вам надо?»*.

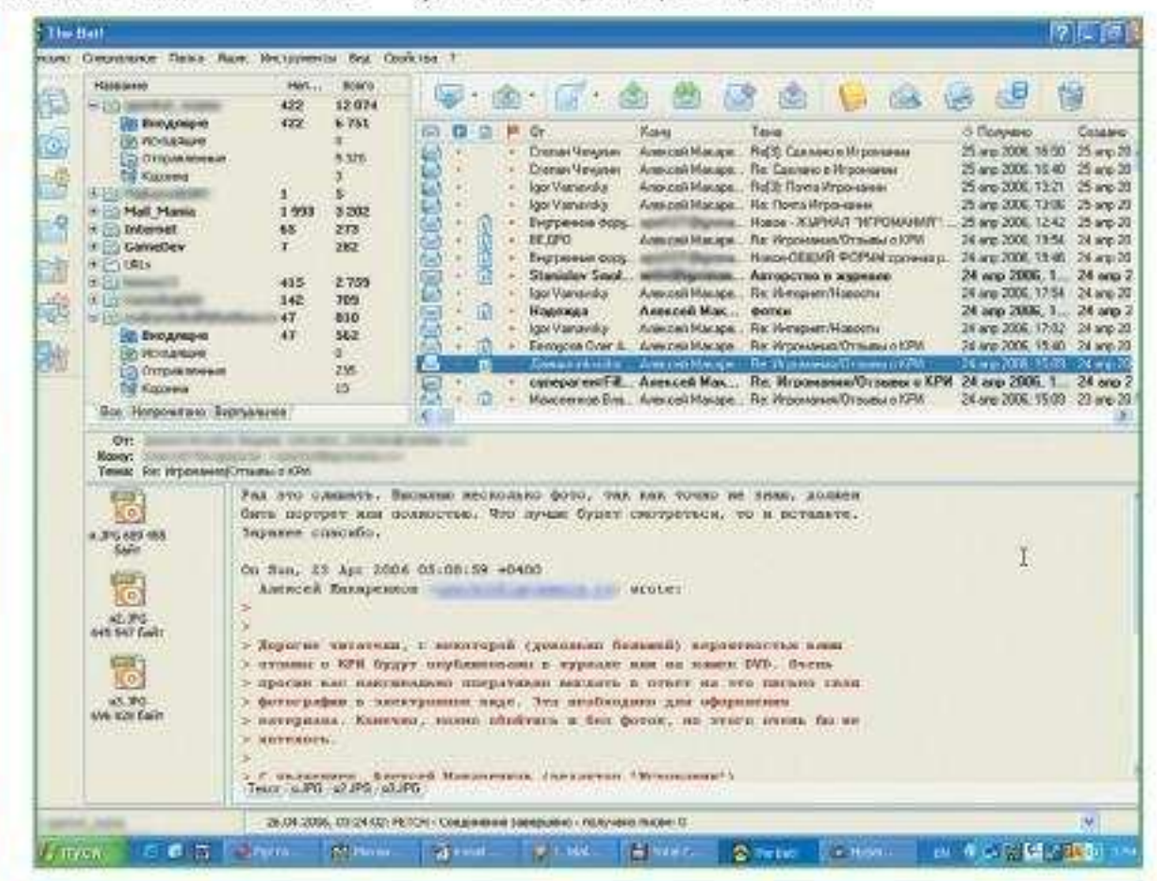
Краткость — сестра таланта...

...И, как известно из продолжения пословицы, теща гонорара. Но это когда речь идет о статье или книге. В случае же с письмами краткость не только желательна, но иногда даже обязательна. Судите сами. Ну если вы пишете письмо другу Пете, еще можно надеяться, что он потратит полчаса своего и без того ничем не занятого времени, чтобы прочитать-таки ваш трехстраничный опус о том, как соседский пудель порвал в клочья тапочки сантехника Григория с третьего этажа. Но даже он хотя бы мысленно покрутит пальцем у виска — зачем было писать столько слов?

А если вы пишете письмо по делу в серьезную организацию? Или в любимый журнал? Вот получает, скажем, коварный Алексей Макаренков или лучезарная Светлана Померанцева письмо от читателя, в котором на пяти страницах изложена одна-единственная мысль о том, что надо бы изменить озвучку в видеоуроках «**Игростроя**». И с такой стороны автор в этом письме зашел, и с другой подкрался, и так проблему обсосал, и аналитическое мышление свое продемонстрировал, и даже с десяток удачных и неудачных примеров привел...



Неудачно написанное письмо. Много текста, абзацы не разделены пустыми строками, тема прописана нечетко.



Значительно более приятный вариант послания. Четко сформулирована тема, верно приведены цитаты, абзацы разделены пустыми строками.

Но суть от этого не поменялась. Светлана или Алексей потратили пятнадцать минут своего времени на прочтение, по сути, одной-единственной мысли: «*Озвучку надо поменять*». И зачем было огород городить? Всего три слова идеально описывают ситуацию. А ведь время, которое ушло на изучение послания, можно было потратить с куда большей пользой. Например, прочитать еще десятка два писем... Или отредактировать интересную статью.

Но это мы (такие добрые и замечательные) читаем все ваши письма, даже очень длинные письма. Кто-то другой, увидев длинное послание, может просто удалить сообщение. И похоронит вместе с ним вашу попытку устроиться на работу, узнать важную информацию, просто пообщаться.

Ученые давно подсчитали: гарантированно прочитываются письма длиной не более 7—9 строк (причем строк не длинных). Письма же, размер которых превышает 20 строк, прочитываются только одним из двадцати интернетчиков. Вот такая нехитрая закономерность. Личный опыт показывает, что ученым можно верить...

Одно письмо — один вопрос

Часто бывает так: приходит письмо, а в нем — страницы две текста. Начинаешь читать: а ведь интересно товарищ пишет! Складно мысли излагает. Остроумные предложения делает. И столько этих предложений и тем в письме навинчено, что на третьей-четвертой читать дальше перестаешь: мозг не выдержал ментального напора, вскипел! А через некоторое время решаешь вернуться к какому-то предложению из послания, начинаешь его искать... а уже и не помнишь, что там в теме-то обозначено было? Ведь в письме этих тем столько всяких...

А будь те же мысли изложены в отдельных письмах. Да каждое письмо озаглавлено согласно содержанию. Во-первых, каждое такое письмо обязательно прочитаешь и запомнишь. Во-вторых, в любой момент по поиску нужную тему найдешь и, если что-то забыл, в памяти обновишь. Любо-дорого.

Поэтому если вам нужно кому-то о чем-то сообщить и этого чего-то ого-го как много, то не откажите себе в любезности — создайте несколько писем. Каждое с понятной темой и количеством текста, не превышающим 8—9 строк. Можете быть уверены, на каждое письмо вам ответят, да еще и запомнят лучше.

Естественные выделения

И все же, и все же. Далеко не всегда удается писать совсем уж короткие письма. Например, переписка затянулась, мыслей в каждом отдельном послании накопилось много, разделить уже не получается. Что делать? Вариантов два. Первый — плюнуть на все и не писать больше. Выход интересный, но чаще всего неприемлемый. Если уж вы продолжаете сложную переписку, то используйте элементы, существенно упрощающие восприятие любого текста. Цитаты и выделения.

Сначала о цитатах. Многие считают, что если уж переписка идет, то любой ее участник автоматически должен помнить, кто и что говорил в прошлом, позапрошлом, а то и в самом первом послании. Они и комментируют, отвечают на вопросы, не удосужившись напомнить собеседнику, о чем вообще речь. Представьте, что приходите вы в магазин и, отлично помня, что неделю назад уточняли, не завезут ли свежую рыбу, просто спрашиваете: «*Ну как? Завезли?*». В лучшем случае вас одарят удивленным взглядом, в худшем — применят к вам арготическое выражение, рекомендующее отправиться в направлении горизонта. Продавщица не обязана помнить, что вы спрашивали у нее на прошлой неделе.

Так почему же вы считаете, что ваш собеседник обязан помнить все вопросы письма? Говорите, у него есть письма переписки, может уточнить? А если он их уже удалил? Да даже если и нет, то это просто неуважение — заставлять человека копаться в корреспонденции и выискивать прошлые послания только потому, что вам было лень вставить в текст цитату.

Оформляется цитата общепринятым способом. Никаких кавычек, наклонных текстов и тому подобной мишуры — все это только мешает восприятию. Просто ставите в начале цитаты значок «>». Подавляющее большинство почтовых клиентов отреагирует на это изменением цвета текста, следующего за значком. The Bat!, например, подкрасит буквы кирпичным цветом. Получится так называемая **цитата первого уровня**. Она означает, что цитировалась строка из предыдущего письма. Если поставить значок «>>», получится цитата второго уровня. Тот же The Bat! выделяет ее зеленоватым оттенком. Это свидетельствует о том, что приводилась строка из позапрошлого письма.

При электронной переписке редко приходится делать выдержки более высоких порядков, но если такая необходимость возникнет, смело ставьте значки «>>>», «>>>>» и так далее. При этом цитаты желательно отделять от основного текста письма пустой строкой. Это облегчает восприятие. Не менее важно, чтобы выдержки из предыдущих писем были достаточно полными, чтобы вас можно было понять. Часто бывает, кто-нибудь из редакторов «Игромании» ведет переписку с читателем по какой-то важной теме. Например, читатель хочет стать нашим автором и прислал очень качественный пробный материал. И вот приходит от такого товарища послание:

>И как часто?

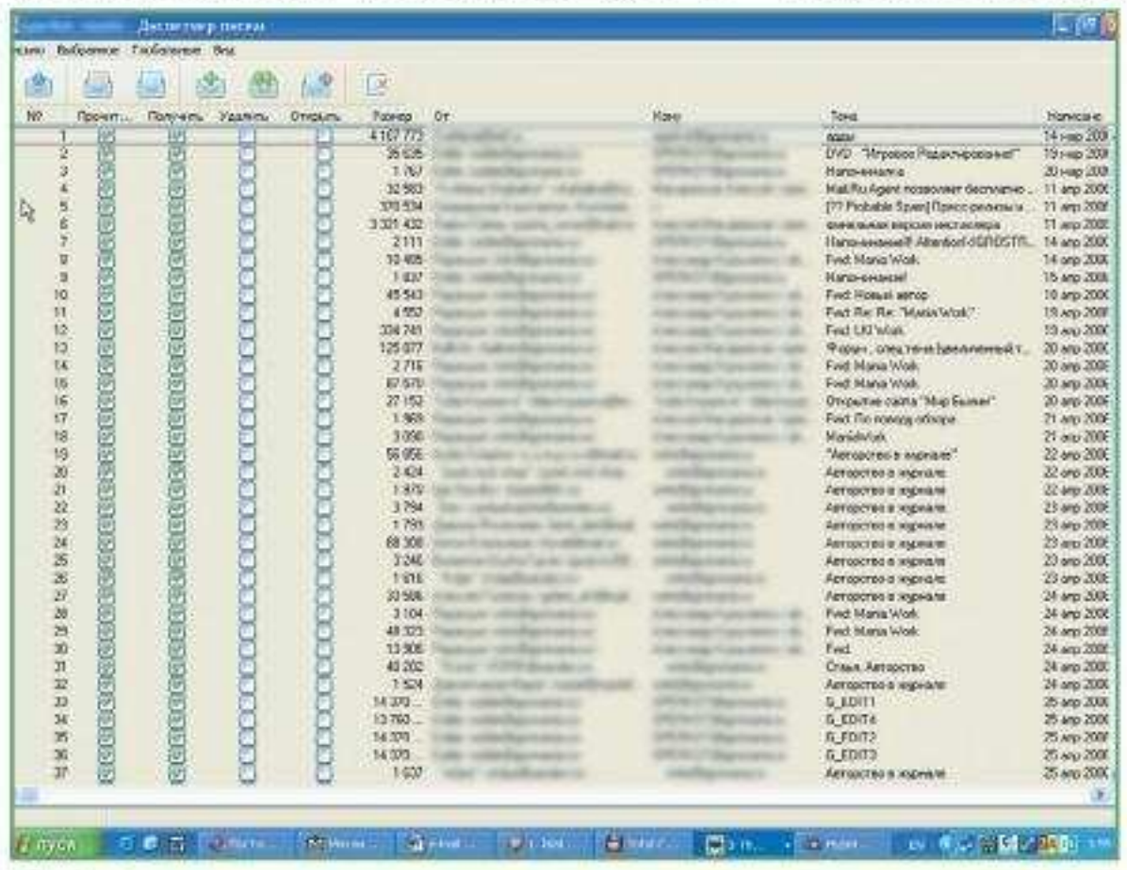
Не более пяти раз!

Первая строка — это цитата из письма редактора читателю. А вторая, как ясно из контекста, ответ читателя на вопрос. Но у редактора таких писем сотни, он вполне может не помнить, о чем именно спрашивал. Как часто — что? Пьет? Играет в нарды? Публиковался в других периодических изданиях? Приходится поднимать всю переписку, восстанавливать в памяти. А читателю всего-то нужно было привести более полную цитату: «*>Вы писали статьи для сайтов? И как часто?*».

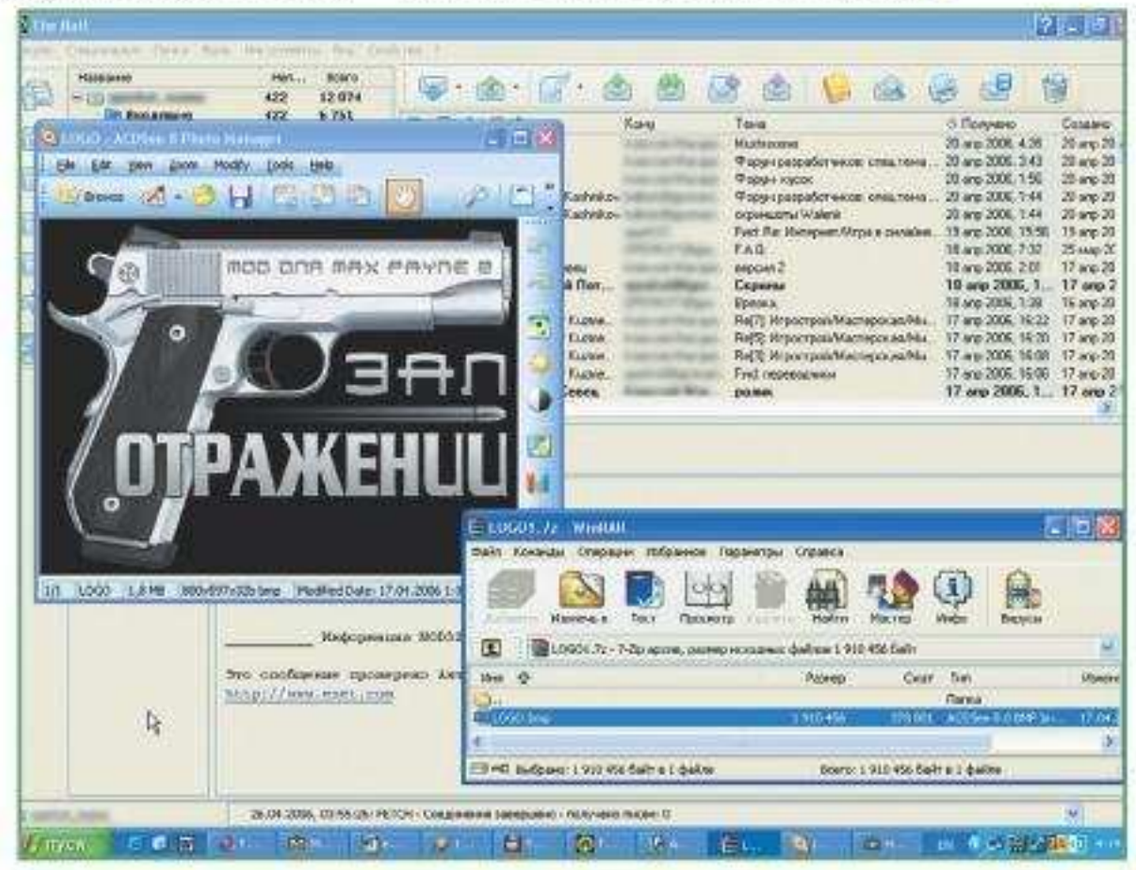
Это что касается цитирования. С выделениями все значительно проще. Когда вы пишете длинное письмо, можно обратить внимание собеседника на самые важные моменты, каким-либо образом «подсветив» участки текста. Большинство почтовых клиентов и сервисов позволяют использовать в сообщениях HTML-теги. Так что никто не мешает вам изменять цвет букв, подчеркивать, выделять болдом (жирным), италиком. Только не переусердствуйте. Если письмо будет пестрить всеми возможными видами выделений, читать его будет еще сложнее, чем если бы выделений не было вовсе.

■■■

Вот такие нехитрые правила ведения веб-переписки. Казалось бы, ничего «эдакого»! Но, соблюдая их, вы всегда останетесь понятыми, на ваши письма практически будут отвечать, а главное — вы заработаете репутацию человека, с которым приятно общаться в интернете. А это дорогого стоит. ■



The Bat! позволяет просматривать заголовки писем прямо на сервере, не скачивая послания на винчестер. Если тема письма прописана неправильно, сообщение могут удалить, даже не прочитав его.

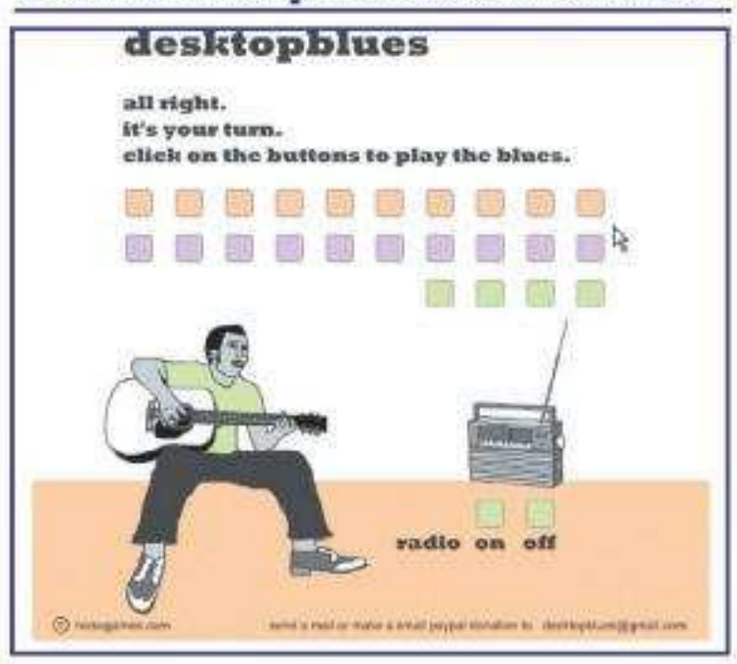


Для удобства работы с корреспонденцией рекомендуем пользоваться почтовым клиентом, интегрировав в него ряд других утилит (архиватор, антивирус, просмотрщик).

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

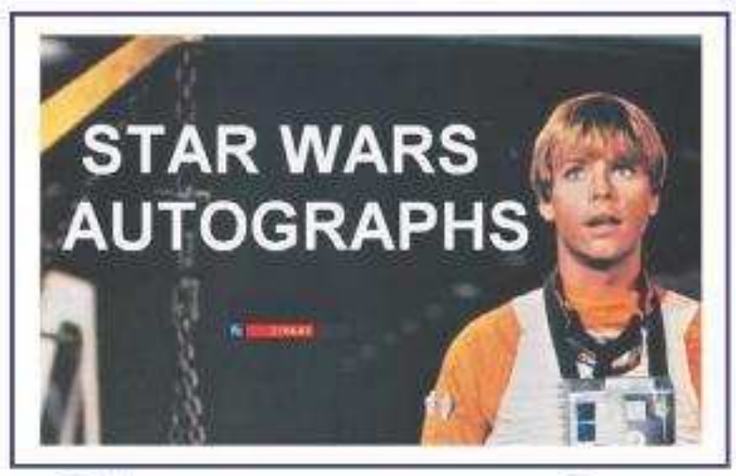
www.desktopblues.lichtlabor.ch



Сложно представить себе человека, который не хотел бы писать свою собственную музыку. В школе или институте почти каждый пробовал петь под гитару, нажимать кнопочки баяна, импровизировать на губной гармошке. Но благородные порывы чаще всего разбивались о могучую стену кропотливой работы, которую необходимо было провести, чтобы начать писать музыку на самом деле. Такую, чтобы нравилась всем.

С появлением компьютера уже значительно большее число людей смогло приобщиться к композиторскому ремеслу. Все стало проще: берешь сэмплы, подбираешь тональность, смешиваешь их в коктейль и выкладываешь в Сети для скачивания. Не оценят — можно попытаться еще и еще раз. Сайт **Desktop Blues** — максимально простой и необычайно эффективный синтезатор блюзов. От вас почти ничего не требуется. Достаточно нажимать на кнопочки, выбирая подпевку, гитарные аккорды, аккомпанемент. Главное отличие этого «синтезатора» от множества других: что бы вы ни нажимали, из колонок всегда будет литься прекрасная мелодия!

www.lucasfan.com

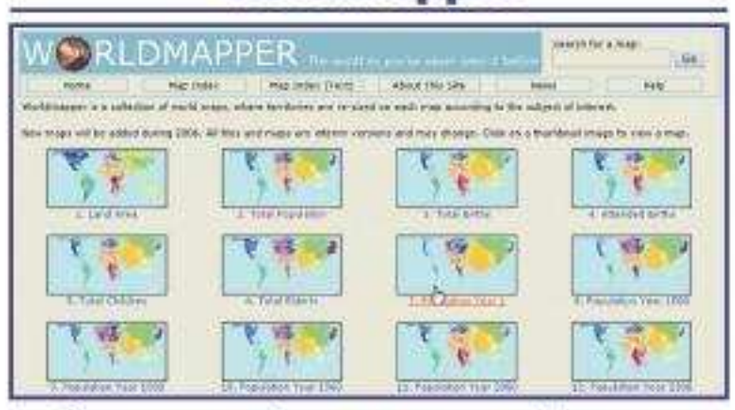


Сайт для всех поклонников «**Звездных войн**». Огромный архив подписей исполнителей самых различных ролей, включая самые второстепенные. Практически все автографы можно скачать в графическом варианте себе на винчестер.

http://musicsuggest.com

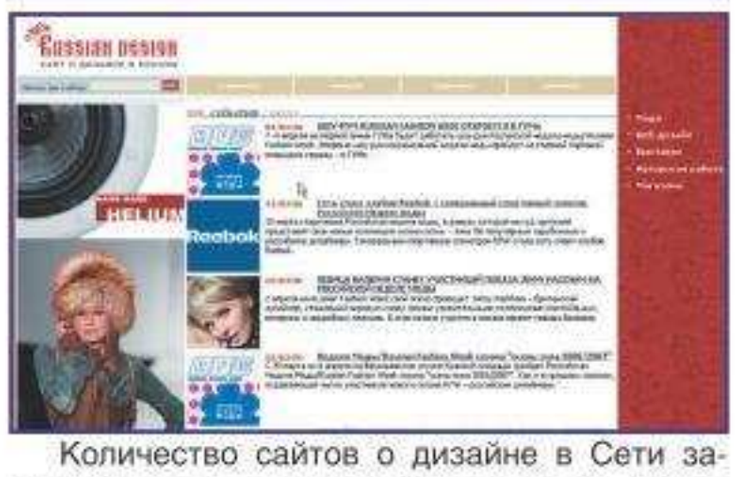
«**МузСовет**» — сайт для тех меломанов, которым кажется, что они уже переслушали всю музыку, какая только может им понравиться. Работает сервис по крайне необычной схеме. Сначала вам предлагается выбрать из большого списка несколько ваших любимых исполнителей или групп, затем сайт самостоятельно проанализирует ваши предпочтения и выберет целый ряд музыкантов, которые могли бы вас заинтересовать. Удивительно, но попадания практически стопроцентные.

www.sasi.group.shef.ac.uk/worldmapper



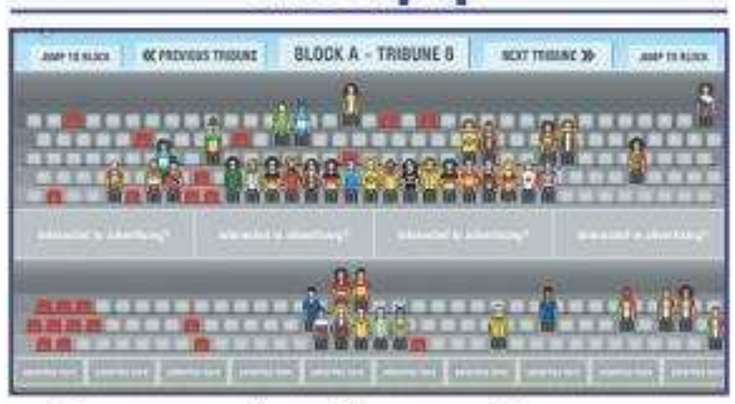
Отличная подборка карт мира. Конечно, на фоне **Google Earth** коллекция смотрится достаточно бедненько, зато присутствует разбивка по странам и не приходится выкачивать мегабайты ненужного объема, чтобы, скажем, найти координаты всего одного города.

www.russiandesign.ru



Количество сайтов о дизайне в Сети зашкаливает за все мыслимые пределы. Их даже не тысячи, а сотни тысяч. Практически по любому направлению можно найти несколько страничек. Но сайт **Russian Design** в своем роде уникален. В первую очередь, по критериям отбора обозреваемых направлений. Портал посвящен исключительно русскому дизайну в самых разных его формах: дизайну одежды и веб-дизайну, отечественной архитектуре и фотографии, интерьерам и рекламе.

www.largestonlinestadium.com/index.php



Весьма необычный проект. Мы уже не раз рассказывали вам об интернет-домах, в постройке которых может поучаствовать любой желающий, воздвигнув для себя из виртуальных кирпичиков целый этаж и оформив его по своему усмотрению. Бывают аналогичные варианты интернет-планет, деревень, целых городов... Но чтобы интернет-стадион?! На сайте **The Largest Online Stadium** вам представляется уникальная возможность создать своего собственного болельщика и поселить его в любом секторе трибун рядом с такими же, как он, виртуальными фанатами футбола.

Красочная графика и необычная концепция сделали проект очень популярным. Разумеется, кроме того, что вы можете поселить на трибунах своего персонажа, никто не запрещает изучать творения других пользователей: каких только болельщиков они не дизайнят!

www.rleeden.no-ip.com/geotool.php

В Сети можно найти десятки сайтов, которые показывают ваш IP. Это, безусловно, полезно, но совершенно непонятно, почему администраторы таких ресурсов не идут дальше, — ведь на основе IP-адреса можно выдать о пользователе еще немало полезной информации. Данная страничка, помимо того что демонстрирует ваш IP, сообщает также, в какой стране и каком городе вы проживаете, определяет ваш почтовый код (не для всех регионов, для России, увы, не работает), показывает флаг государства, номер региона, международный код, точные координаты вашего города, а также официальное полное имя хостера или провайдера, через которого вы выходите в интернет.

www.fotodia.ru

Никогда не расстаетесь с фотоаппаратом? Таскаете его с собой на вечеринки, по городу, в музеи и кино? Почем зря и почем не зря жмете на кнопку затвора? Делаете сотни, тысячи фотографий? Лучший подарок вам на день рождения — новая вспышка, а на Новый год — широкоугольный объектив? Что ж, во всех этих случаях вам прямая дорога на «**Фотодию**».

С одной стороны, это сайт, где можно выложить свои фотографии. С другой — это очень большое сообщество, где можно получить обратную связь на свои работы, пообщаться на околофотографические темы, найти единомышленников, договориться о фотосессии, поучаствовать в обсуждении работ других художников.

www.cowabduction.com

Абсолютно бессмысленный, но от этого ничуть не менее забавный сайт о... коровах. Информации о друзьях наших рогатых здесь не так уж много, зато та, что есть, необычайно забавна и представлена в крайне необычной форме. Чего стоит только заглавная картинка, где, кликая на буренку, надо отправить ее в дальний полет в сторону горизонта...

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

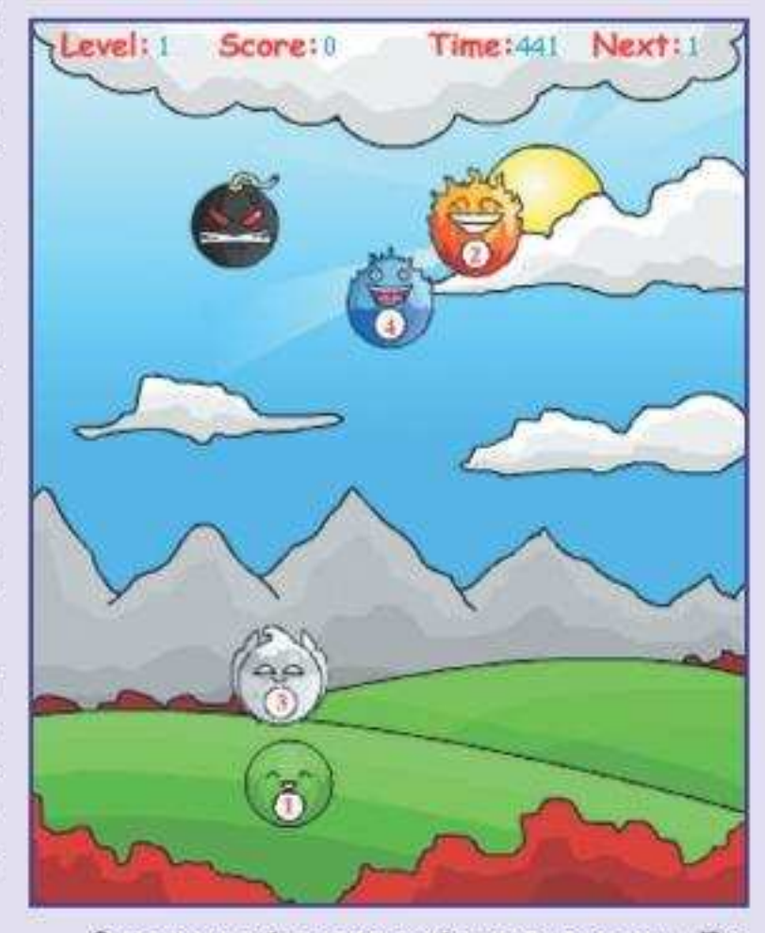
Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест», или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там что-то достойное часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.teagames.com/games/funkytruck4wd/play.php

Еще на «**Спектруме**» и «**Амиге**» была замечательная игра «**Луноход**». Подчиняясь достаточно замысловатым законам физики, машинка перемещалась по поверхности Луны и уворачивалась от врагов. Необходимо было доехать от старта до финиша. **Funky Truck 4wd** — современный аналог «Лунохода». Вот только врагов здесь практически нет, зато есть проработанная до мелочей физика. Нажимая на курсорные клавиши, вы буквально чувствуете, как машинка привязана к ним незримыми ниточками. Эргономика управления просто фантастическая. Но не думайте, что от этого играть становится проще: количество колдобин и буераков от уровня к уровню возрастает, сохранять инерцию движения становится все сложнее.

www.gamegecko.com/elements.php

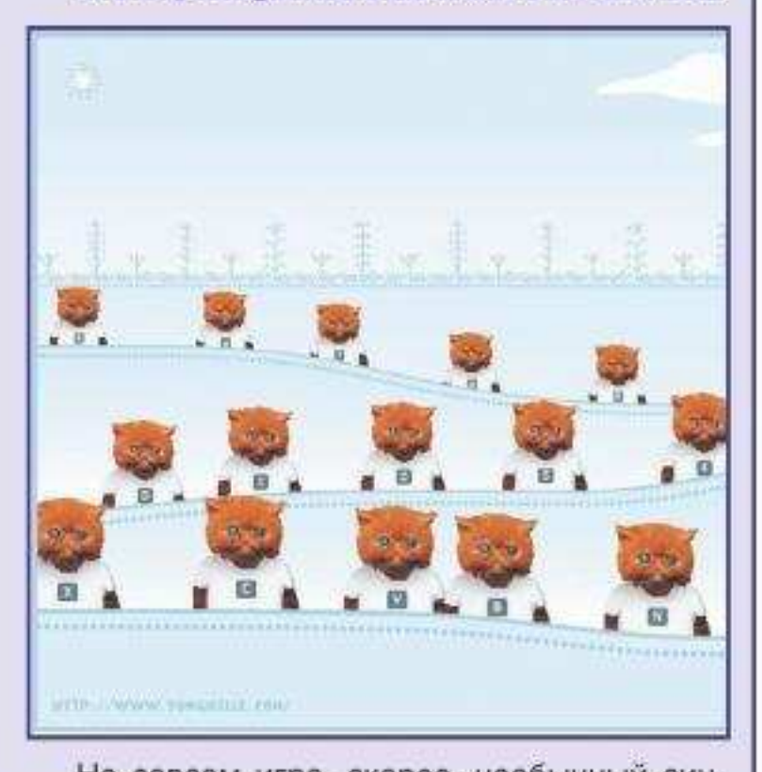


Зверская убивалка рабочего времени. По плоскому полю в хаотичном порядке перемещаются веселые шарики с различными цифрами. Необходимо кликать на них с последовательности возрастания номеров. После правильного клика шарик исчезает. И все было бы хорошо, если бы не коварные смайлики-бомбочки: стоит кликнуть по ней вместо стандартного шарика, как игра тут же закончится. Начиная с пятого-шестого уровня, когда количество элементов на экране перевалит за десяток, играть становится очень сложно, но от этого не менее интересно.

www.addictinggames.com/castlecat.html

Без лишних преувеличений — одна из самых динамичных и увлекательных флэш-аркад. Кошачара с головой-башней всеми силами пытается пробраться на самую вершину старинного замка. Прыгая по облачкам, он стремится к крыше, но сотни различных препятствий подстерегают его на пути. Страшные ураганы, могучие рыцари, хитроумные ловушки... Зажигающие мелодии не дают расслабиться ни на секунду. **Castle Cat** — квинтэссенция аркадного жанра на флэше. Играть всем без исключения!

www.yomgaille.com/bordel/kittens



Не совсем игра, скорее, необычный синтезатор транс-мелодий при помощи танцующих котят. За каждым размещенным на экране котенком закреплены определенный сэмпл и клавиша, которой этот сэмпл вызывается. Всего кошачков пятнадцать, можете сами посчитать, какое количество комбинаций музыкальных фрагментов можно получить из этого стада. Правда, лишь некоторые из кошко-последовательностей дают приятные уху композиции.

www.teagames.com/games/munchymole/play.php

Необычный вариант «Диггера». В роли пожирателя вкусностей на сей раз выступает милашка-кротик, но перемещается он по хитросплетениям подземного лабиринта не при помощи курсорных клавиш, а путем выстраивания головоломки на манер тетриса. При помощи фигурок вы задаете форму лабиринта, по которой подземный обитатель может ползти к различным бонусам, но не мешкайте: тоннель за хвостиком крота постоянно осыпается, необходимо копать ход для зверушки достаточно оперативно.

От уровня к уровню сложность растет, количество препятствий увеличивается, а тоннель надо строить все быстрее и быстрее.

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Игры от «Буки»

Всем поклонникам одной из самых популярных в России MMORPG **Lineage 2**, а также тем, кто только собирается окунуться в мир этой замечательной игры, сообщаем — на прилавках магазинов уже около месяца можно найти и незамедлительно купить официальную лицензионную «Линейку» от «**Буки**». Тайтл выпущен в продажу в коробочной версии **Lineage 2 Deluxe**: в нее входит клиент **Lineage 2 Chronicles 2**, ключик активации учетной записи сразу на 30 дней бесплатной игры, карточка, продляющая срок пребывания в виртуальном мире еще на два месяца (60 дней), и руководство на английском языке. Рекомендованная розничная цена — 1550 рублей.

В самом ближайшем будущем «Бука» собирается выпустить в открытую продажу новое издание Lineage 2 — «Четвертые хроники» (C4 — **Scions of Destiny**). Игра будет продаваться в экономичной jewel-упаковке. И наконец, самое главное — теперь уже достоверно известно, что «Бука» станет распространять на территории России официальное продолжение легендарной GuildWars — **GuildWars: Factions**.

Напомним, что игровое время в GW полностью бесплатно, вы платите только за дистрибутив. Но чтобы заработать, разработчики раз в год будут выпускать глобальные аддоны, являющиеся, по сути, новыми играми на движке GW. GuildWars: Factions — первое такое дополнение. Чтобы опробовать игру, вам даже не понадобится коробочка с оригинальной GuildWars. Две новые профессии (ритуалист и наемник), сотни скиллов, 50 новых локаций, около 100 дополнительных монстров и, конечно, огромное количество квестов — все это станет доступно игрокам уже в мае. Кстати, для поклонников командной игры: в Factions предусмотрена возможность заключать альянсы между гильдиями, а это означает совершенно новый уровень взаимоотношений между группами геймеров.

Обратите внимание, что если у вас установлена оригинальная игра, то вы сможете перемещаться между двумя мирами всего одним щелчком мышки (иконка корабля на глобальной карте). То есть на новой территории можно будет побегать старыми, хорошо прокаченными персонажами.

Боевые молоты онлайна

На сайте **MMORPG**, администрация которого недавно побывала в офисе **Mythic Entertainment**, появилась небольшая статья, приоткрывающая завесу тайны над одной из самых ожидаемых онлайновых ролевок этого года — **Warhammer Online**. Несмотря на то, что информации пока очень мало, общее впечатление об игре начинает складываться. В WO будет достаточно необычное разделение PvP и PvE. С одной стороны, можно с самого начала игры выбрать PvP-персонажа. Такой герой не сможет проходить основную сюжетную линию, зато сразу будет неплохо прокачан и получит доступ к гладиаторским аренам.

Второй вариант героя — чистой воды PvE. Этот персонаж начинает с нулевого уровня и развивается по мере прохождения квестовой сетки (главная сюжетная линия + дополнительные квестовые ответвления). Участвовать в битвах с другими игроками PvP-герой может, только достигнув определенного уровня, до этого он слишком слаб. И наконец, третья разновидность вашего подопечного — смешанный PvP/PvE-персонаж. Что он будет из себя представлять и как такого полукровку придется развивать, совершенно не ясно. Известно только одно: в сюжетной линии будут присутствовать два вида квестов: стандартные, в которых нужно сражаться против монстров (так называемые зеленые квесты), управляемых компьютером, и PvP-задания (красные квесты), подразумевающие сражения с реальными игроками.

Возможно, в процессе генерации персонажей игроку нужно будет определить, хочет он активировать такие «двойные» квесты или нет. Не исключено, что в зависимости от этого герою будут доступны какие-то дополнительные способности.

Еще одна очень важная новость: в Warhammer Online у игроков, помимо стандартных силы и маны, будет еще и третий вид энергии — мораль. Она будет накапливаться в процессе боя и медленно уменьшаться, когда персонаж не сражается. Мораль повысит эффективность некоторых заклинаний и бросков, и она же будет активировать некоторые специальные скиллы. Судя по всему, мораль — это некий аналог адреналина из **Guild Wars**, только доступный всем классам.

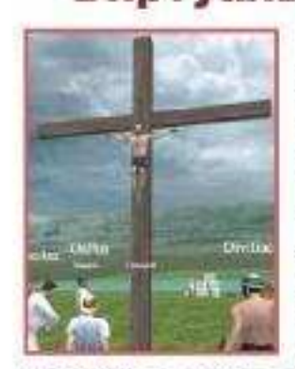
Профессии героев будут сильно различаться для рас: пересечения скиллов и умений окажутся минимальными. Теперь уже точно известно, что в игре предусмотрен крафтинг, правда, в каком виде — пока не ясно. Мы продолжаем следить за новостями из мира Warhammer Online, как только станет известно что-то новое, сразу же расскажем.

Локализация PlanetSide

Локализованная компанией «**Акелла**» версия футуристического онлайнового шутера **PlanetSide**, о котором мы подробно рассказывали вам в позапрошлом выпуске «Игромании», поступила в продажу. На полках магазинов вы можете обнаружить три варианта поставки. Экономичная jewel-упаковка: в этом случае подробное руководство на русском языке размещено непосредственно на диске в PDF-формате. Коллекционный DVD-бокс помимо диска с дистрибутивом содержит красочную книжку-мануал, несколько цветных наклеек и военный шеврон Республики Землян.

Карточка активации игрового аккаунта, включающая в себя возможность игры на протяжении месяца, стоит $13,70, а карточка продления игрового времени на 30 дней — $5,20. Заказать все это богатство, как и саму игру, можно в онлайн-магазине «Акеллы» по адресу ***www.akella-online.ru***.

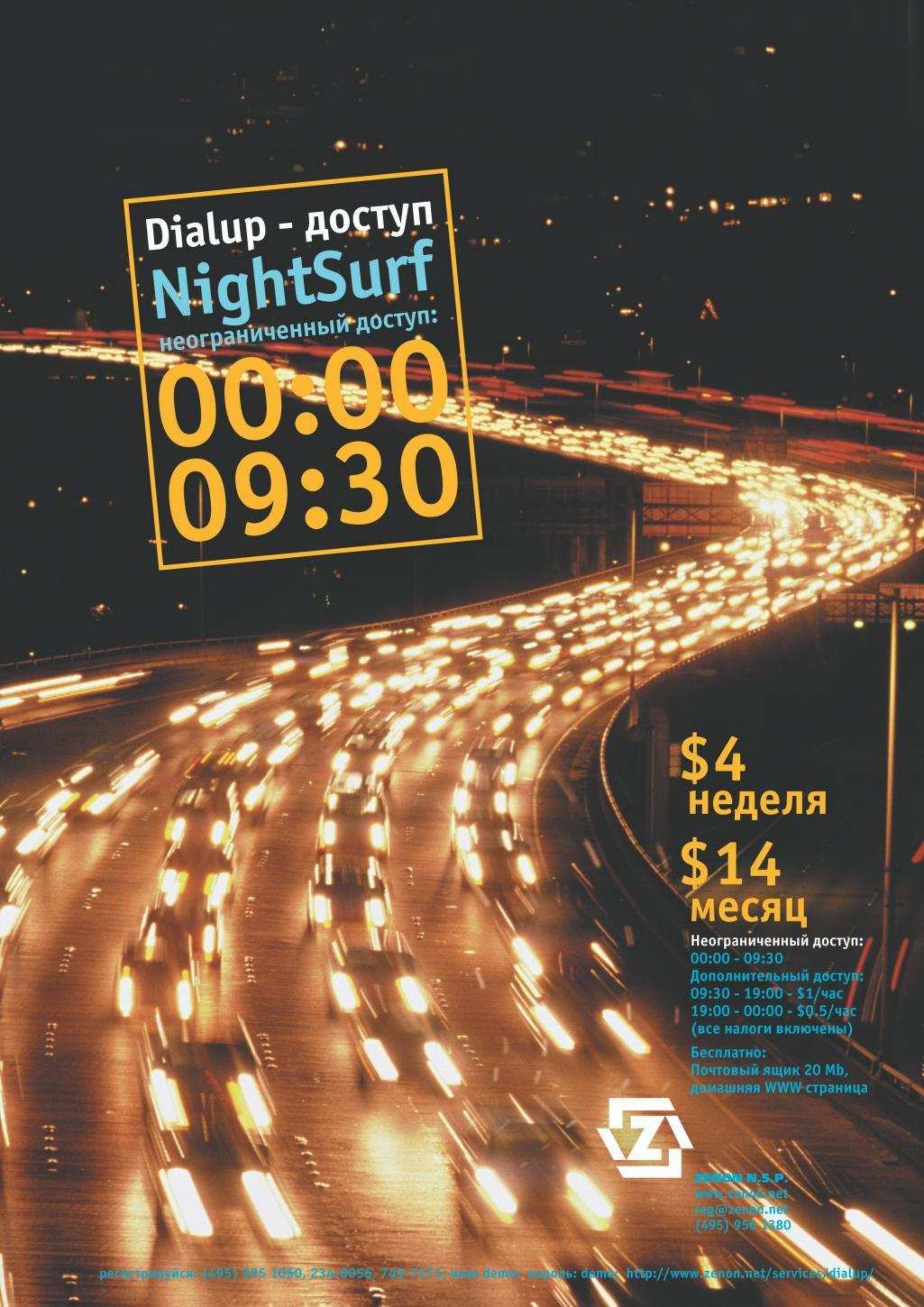
Виртуально распятый



Что обычно делают с нарушителем правил поведения в какой-нибудь онлайновой ролевке? Могут всего лишь предупредить. Могут заблокировать персонажа. Если совсем уж сильно напроказил — забанят аккаунт. Администрация популярной MMORPG **Roma Victor** поступила крайне нестандартно. Вместо того чтобы просто удалить из виртуального мира геймера, который охотился на новичков и безжалостно уничтожал их в коротких PvP-схватках, его... прилюдно распяли. Моделька персонажа проболталась на виртуальном кресте целую неделю, после чего проштрафившийся игрок вернулся к нормальному существованию в игре, получив наказ впредь не шалить.

«Вековая» ролевка

Разработчики из компании **Ensemble Studios** — создатели гениальной серии RTS **Age of Empires** — обмолвились в интервью, данном игровому порталу **Next Generation** (***www.next-gen.biz***), что, возможно, в самом ближайшем будущем они начнут работу над многопользовательским онлайновым проектом. Из скудных намеков и недомолвок можно понять, что речь идет о MMORPG в жанре фэнтези. Но что-либо более конкретное сказать пока невозможно, игростроевцы еще и сами не знают, начнется ли работа над тайтлом или все силы будут пущены на создание следующей части AoE.


Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:
00:00
09:30
$4
неделя
$14
месяц
Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)
Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница
ZENON N.S.P.
www.zenon.net
tag@zenon.net
(495) 958 1380
регистрируйся: (495) 995 1060, 234 0056, 749 1111; www.demo.zenon.net; demo: http://www.zenon.net/services/dialup/

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

BOOSTER PACK

BATTLEFIELD EURO FORCE™

НА ПОЛЕ ТАНКИ ГРОХОТАЛИ

- **Жанр:** Многопользовательский экшен
- **Издатель/Разработчик:** Electronic Arts/Digital Illusions CE
- **Трафик:** От 10 до 60 Мб/ч

www.ea.com/official/battlefield/battlefield2/us/euroforce.jsp

Battlefield 2 на сегодняшний день — лучший многопользовательский шутер. Разработчики из **Digital Illusions CE**, заработав немало денег на продаже оригинала, решили не останавливаться на достигнутом. Пока одна часть команды работала над футуристическим экшеном **Battlefield 2142**, другая параллельно делала **Battlefield 2: Special Forces**.

Первый аддон переманил в стан BF2 немало поклонников **Counter-Strike**. Не хватало ему только одного — масштабных баталий на открытых пространствах с участием большого количества техники. Карта **Kubra Dam** не в счет, танков и «Шилок» на ней крайне мало, да и авиации явно не хватает. Исправил это **Battlefield 2: Euro Force**, который добавил в игру танковые битвы.

Новый геймплей?

Euro Force — не полноценный аддон, а всего лишь бустер (то есть мини-аддон). Продажи идут исключительно через интернет, цена в три раза ниже, чем у полноценного дополнения, но вот новшеств он привносит немало. В игре появилась армия Евросоюза, добавилось новое оружие — **HK53A3**, **Famas**, **SA80 L85A2** (с вариацией **SA80 L96A1**), **L85A2** с подствольником, **HK21**, **P90** и **Benelli M4**.

Крылато-гусеничный парк пополнился четырьмя видами техники: двумя мощными танками **Challenger 2** и **Leopard 2A6**, а также истребителем **Eurofighter** и вертолетом **Eurocopter Tiger** (**Tiger HAP**). Ну и, конечно же, в игру были добавлены новые карты. Огромная **Operation Smoke Screen**, требующая слаженного действия отрядов **The Great Wall of China** и красивейшая **Taraba Quarry**.

Основной вопрос, который задает большинство игроков: так ли серьезно поменялся геймплей? Сравнимы ли изменения Euro Force по масштабу с теми новшествами, которые стали доступны после выхода Special Forces? Однозначный ответ на этот вопрос дать нельзя, и вот почему: характер геймплея в бустере определяется в первую очередь квалификацией геймеров, которые играют на одной из новых карт. В том же SF все было, скажем так, вполне однозначно. Кто бы ни бился на карте — профессиональные BF2-чемпионы или желторотики — это всегда были спецназовские перестрелки в духе CS.

Новая техника: танк Challenger 2 и вертолет Tiger HAP.

С Euro Force ситуация иная. Представьте себе огромный уровень, на котором одновременно могут вести бой до 20 единиц тяжелой техники. И вот на него высаживается отряд бестолковых геймеров с выпученными глазами, даже не помышляющих о том, что можно играть командой. Да и не хотят они никакой командной игры. Им бы побегать вдоволь, свежие пушки попробовать. И вся эта ватага рассаживается по танкам, БТР, «Шилкам» и устраивает эдакие безумные покатушки по прерии. То тут, то там вспыхивают мелкие стычки. Танки съезжаются дуло к дулу и расстреливают друг друга в упор.

Техники, конечно, на всех участников битвы не хватает, и остальным игрокам приходится перемещаться на своих двоих. Карта большая — бежать приходится долго. Хорошо если доберешься до очередного вражеского флага. Но скорее всего, тебя еще посереди поля заметит рассекающий на гусеничном «кабриолете» новичок и прикола ради вдавит гусеницами в песок. Почему? Да потому, что техникой поддержки управляют такие же неопытные бойцы, которые вместо того чтобы прикрывать пехоту, давно нарезают круги в тылу противника...

Радости от такого геймплея — ноль целых ноль десятых. Ни оригинальный BF2, ни SF такой болезнью не страдали. Недоработка разработчиков? Вряд ли, скорее просто особенность, вызванная большим количеством тяжелой техники и размерами карт.

Можно наоборот

А теперь рассмотрим обратную ситуацию. На карте высаживаются две армии, которые умеют вести борьбу тактически и слаженно работают в команде под руководством командиров, заботящихся о победе, а не об отстреле фрагов. Картина тут же меняется. В начале раунда к незахваченным точкам устремляются перехватчики на багги. Их задача — в кратчайшее время подмять максимальное число флагов: в первую очередь, максимально удаленных от базы.

Пока перехватчики делают свое дело (большинство умирает в первые пять минут раунда), на рубежи к ближайшим незанятым флагам выдвигается тяжелая техника. Пехота пока двигается рядом в «Хаммерах» и «Водниках»: враг еще не подобрался близко, поэтому танкам и БТР поддержка солдат не нужна. Так проходят первые десять-пятнадцать минут игры. И вот каждая команда захватила некоторое количество контрольных точек, войска максимально сблизились. Здесь-то и начинается самое интересное. На открытом месте между двумя базами начинается настоящий танковый бой.

Техника идет полукольцом. Позади каждого стального исполина прячутся антитанки и спецназ: задача первых — нанести максимальный урон бронетехнике противника на дальней дистанции, задача вторых — попытаться подорвать врага, когда войска сойдутся. Численный перевес в такой ситуации особого значения не имеет. Сколько раз нам приходилось наблюдать, как благодаря правильно спланированным маневрам побеждала армия, у которой техники было на треть меньше!

После первой масштабной битвы войска побежденных откатываются на предыдущую позицию, и все повторяется. Снова наступление, снова длительная оборона и кровавая схватка в завершении.

И это только вершина стратегического айсберга. Ведь в Euro Force есть еще локальные штурмы поселков, ураганные вертолетные атаки из клубов дыма от пылающих нефтяных скважин, засады в скалах, когда два танка способны удержать целую колонну вражеской техники...

■ ■ ■

Такая вот необычная ситуация. Если в Euro Force играют профессионалы, наблюдать и, главное, участвовать в этом невероятно интересно. Карты настолько проработаны, а респауны техники так грамотно размещены на уровнях, что тактического перевеса можно достичь сотней разных способов. Главное — иметь голову на плечах и постоянно работать в команде. Это — залог победы.

Остается только пожелать, чтобы новички поскорее учились играть и не превращали игру в бездумное месилово. К сожалению, сейчас на большинстве ранжированных серверов дело обстоит именно так. ■

ВЕРДИКТ

Масштабные танковые баталии, которых так не хватало Battlefield 2. Но чтобы получить удовольствие от игры, надо тщательно выбирать игровой сервер: иначе толпы новичков обломают весь кайф.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.5

§12 КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

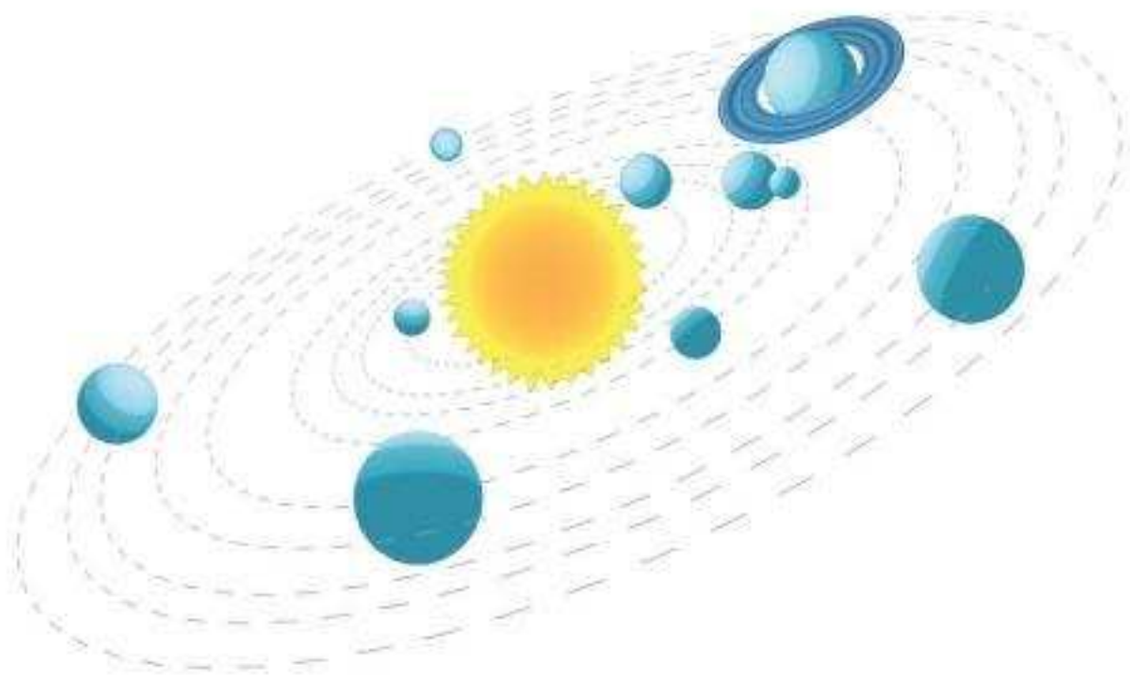


Рис. 142

12.1 Давно известно, что глобальные космические стратегии выделены в уникальную нишу среди стратегических игр. В числе их поклонников много известных людей, таких как Галилео Галилей, Анакин Скайуокер, Павел Глоба и другие. Подобных стратегий немного, но их имена известны всем: Master Of Orion, Galactic Civilizations, Imperium Galactica. Вы уже знаете из предыдущего параграфа, что весной 2006 года этот список пополнится походовой стратегией «Космическая Федерация II». В этом разделе мы подробнее остановимся на этой игре.

В России проект представляют фирма «1С», студия snowball.ru и компания Paradox Interactive.

12.2 В новой игре вам предстоит создать мощное государство, которое станет доминирующей силой в галактике. Для того, чтобы захватить власть в своей звёздной системе (например, Солнечной, рис.142), вы сможете воспользоваться любым методом достижения доминирования: военной экспансией, дипломатией, научным или культурным превосходством. Чтобы рассчитать эффективность ваших действий по захвату галактики, воспользуйтесь формулой Варделла:

$$V_г = \frac{A(\Delta d + c^2)}{T_и} S_о .$$

где $V_г$ – скорость захвата галактики
A – военная мощь
Δd – дипломатическое преимущество над противником
$S_о$ – степень развития науки
c – уровень культуры нации
$T_и$ – общее время игры

Вопросы и задания для домашней работы

1. Каково оригинальное название «Космической Федерации II»?
2. Сколько «Выборов редакции» получила первая часть игры?
3. Что является уникальной особенностью «Космической Федерации II»?
4. Формула доминирования Варделла и её вывод?

ДЕНИС ПОПОВЦЕВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

КАК СОЗДАЮТСЯ MMOG

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

В рубрике «Игрострой» мы часто рассказываем вам, как создаются игры того или иного жанра: Action, RTS, RPG, квесты... Но в последнее время нам все чаще приходят письма с вопросом: а как создаются тайтлы онлайновые? Поскольку вопрос этот нетривиальный (качественных онлайновых игр, созданных в России, не так много), мы решили обратиться с ним к специалистам. Сегодня мы поговорим с одним из авторов игры ***AWplanet — Денисом Поповцевым****.*

Очередной игровой день в одной из крупнейших онлайновых игр начался неспокойно. Сотни игроков, выйдя на площади и улицы многих планет, выражали свой протест и недовольство. Их было так много, что сервера просто не выдерживали нагрузки и зависали. Недовольство игроков было вызвано недавним обновлением ролевой системы и изменениями в балансе. Усилия многих геймеров пропали зря. После нескольких неудачных попыток успокоить толпу и падения ряда серверов администрация перешла к более решительным действиям. На площадях и улицах затрещали выстрелы — против возмущенных игроков были выставлены боевые роботы, быстро и эффективно подавившие восстание...

Индустрия компьютерных игр была создана талантливыми энтузиастами. Такие игры, как **SimCity**, **DOOM**, **Civilization**, **Command & Conquer**, стали хитами благодаря оригинальным идеям, положенным в их основу. У многих легендарных игр не было ни большой команды разработчиков, ни значительного бюджета. Большинство современных проектов с большими бюджетами так или иначе развивают идеи классических хитов. Не стали исключением и онлайновые ролевые игры (MMORPG).

Принципы построения

Даже сейчас, спустя 27 лет после создания первого MUD'а (текстовой многопользовательской игры, которая была написана в 1978 году студентом Эссекского университета), монстры игровой индустрии используют старые наработки. Принципы построения миров практически не изменились со времен культовых текстовых MUD'ов и этапных игр вроде **Ultima Online**, **Lineage** и **Meridian 59**. К сожалению, крупные бюджеты и перебор с маркетингом приводят к боязни использовать по-настоящему оригинальные идеи, излишней коммерциализированности и стремлению угодить вкусам самой широкой, чаще всего невзыскательной аудитории. Такие геймеры не являются поклонниками ролевых игр или любителями отыгрыша, привлечь их в MMORPG можно скорее ураганными боями, чем продуманным и глубоким миром.

Большинство крупных компаний, выпускающих оффлайновые проекты, привыкли к коробочной модели распространения — после того как игрок купил бокс, издателю все равно, играешь ты или нет. Но онлайновый проект — это еще и большое сообщество обычных людей, которые зачастую посвящают все свободное время развитию своего персонажа, хотят знать планы разработчиков относительно будущего игры и имеют на этот счет свое мнение. Внося изменения без согласия игроков или проводя жесткую тоталитарную политику, компании ущемляют пользователей в праве творить свой собственный мир. Недовольные геймеры в ответ устраивают бунты, администрация же открывает по ним огонь на поражение.

Как разрешить эту ситуацию, вернув в индустрию онлайновых игр свободу? Один из способов — создать условия, в которых разработчики будут вынуждены считаться с мнением игроков. Другой способ — и я не ошибусь, если скажу, что об этом задумывалось большинство фанатов компьютерных игр, — заключается в том, что мы сами можем создавать онлайновые игры.

Кончилось ли время революций в MMORPG-играх? Обязателен ли многомиллионный бюджет для разработки хита? Имеют ли право на жизнь проекты с по-настоящему оригинальными идеями? Как создать онлайн-игру, не имея ничего, кроме идеи, свободного времени и нескольких хороших знакомых? У меня перед глазами живой пример, потому что я чуть меньше года участвую в подобном независимом проекте. Но о нем я расскажу в конце статьи, а пока коснемся того, на что следует обратить внимание, если вы вдруг решили начать разработку MMORPG.

Лучший движок — воображение

Хотя многие MMORPG поражают своей графикой, качественной работой художников и аниматоров, нужно всегда помнить, что для ролевой игры достаточно всего лишь двух вещей — игровых правил и механизма общения между участниками. Для этого необязателен даже компьютер — RPG могут иметь место и за обеденным столом, и на открытом воздухе; пользователи же могут обмениваться ходами по почте, и это не изменит сути игры.

Совсем не обязательно разрабатывать графический движок уровня **EverQuest II**. Во многих случаях достаточно сделать простой веб-интерфейс или использовать текстовую MUD-систему. Ведь прелесть RPG не в красивой графике, а в том, что она позволяет примерить на себя другую социальную роль или погрузиться на время в таинственный и чудесный мир сказки. А теперь я расскажу подробнее, какими способами можно создать MMORPG.

Быстрорастворимая игра

Текстовые MUD'ы были первой попыткой переноса ролевых игр на компьютерную платформу. Несмотря на то, что интерфейс MUD'ов край-

Приз за лучший некоммерческий проект (Игроград 2005)

Денис Поповцев

не прост (текстовые описания происходящих событий и командная строка для ввода словесных команд — «пойти направо», «вытащить меч из камня»), с их помощью вы сможете реализовать даже самый оригинальный замысел, воплотить в жизнь самый необычный мир.

Я бы назвал MUD-игры слоновьей породой жанра MMORPG. Лучшие образчики этого жанра столь же монументальны, сколь неповоротливы и консервативны. Создание MUD'а — лучший способ собрать вместе группу ярых поклонников ролевых игр, но вряд ли стоит рассчитывать, что такой проект получит широкую популярность.

До тех пор пока **Тим Бернерс-Ли** в 1989 году не придумал гипертекстную систему **World Wide Web**, MUD-игры генерировали около 10% общего интернет-трафика. Веб произвел революцию и в способах человеческого общения, и в онлайн-играх — было гораздо интереснее бродить по гипертексту, общаться на форумах, любоваться графикой новых игр, чем погружаться в аскетичные миры MUD'ов. Сейчас, когда к интернету подключены уже сотни миллионов человек, существуют следующие разновидности онлайн-игр:

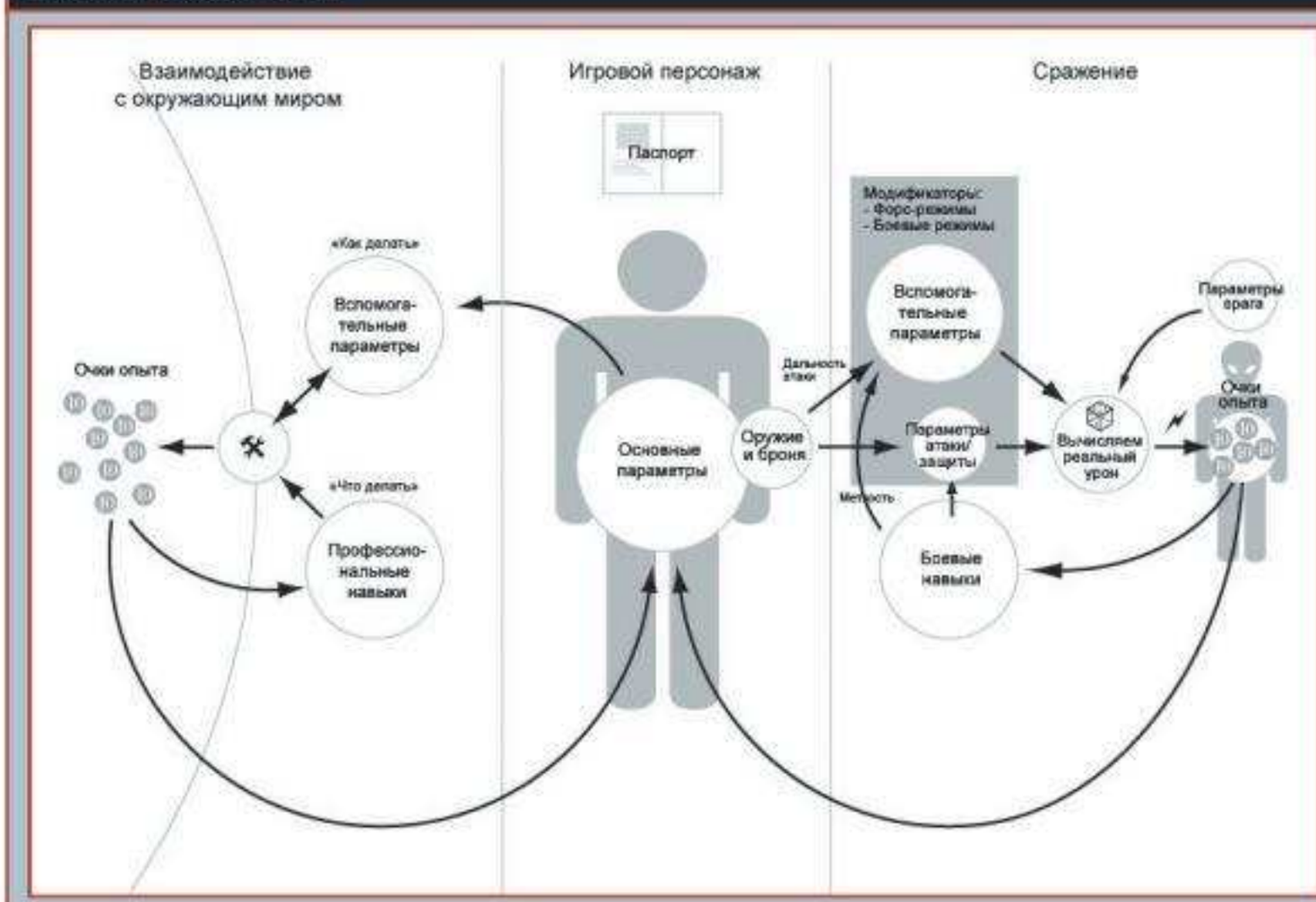
— **Браузерные HTML-игры**. Общение между пользователями в них очень похоже на MUD, но веб-интерфейс предоставляет невероятные возможности и для создания онлайн-сообщества. Ярким примером такого проекта является «**Бойцовский клуб**», получивший в рунете бешеную популярность.

— **Браузерные Flash-игры** (**TimeZero** и **Destiny Sphere**). Технология интерактивной графики **Macromedia Flash** очень эффективна при создании простых проектов (хотя что-то более-менее сложное с ее помощью вряд ли создашь). Легкость разработки привела к появлению множества многопользовательских флэш-игр. Обычно их авторы делают один-два фрагмента, присущих «взрослым» проектам, — например, тактические бои или стратегический менеджмент ресурсов.

Обычно такие тайтлы создаются не энтузиастами ролевых игр, а предприимчивыми коммерсантами — ведь веб-технологии не позволяют сделать полноценный виртуальный мир, да и от большинства пользователей интернета не следует ожидать страсти к отыгрышу и погружению в другую реальность.

Если вы хотите обойтись минимальными ресурсами (а создать браузерную игру сможет прак-

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА



Для того чтобы задать правила жизни в вашей игровой вселенной, вы должны создать ролевую систему. Она определяет параметры всех без исключения игровых объектов (включая инструменты, оружие, природные ресурсы, монстров и игроков) и условия их взаимодействия. Вот основные компоненты ролевой системы для MMORPG:

— система параметров, позволяющая досконально описать характеристики любого объекта;

— система профессиональных навыков, задающая правила, по которым игроки могут учиться различным умениям, создавать новые предметы, строить здания и т.п.;

— боевая система, определяющая правила сражений для игроков и монстров;

— игровой баланс, представляющий собой систему формул, которые определяют отношения между всеми без исключения параметрами;

— экономическая модель;

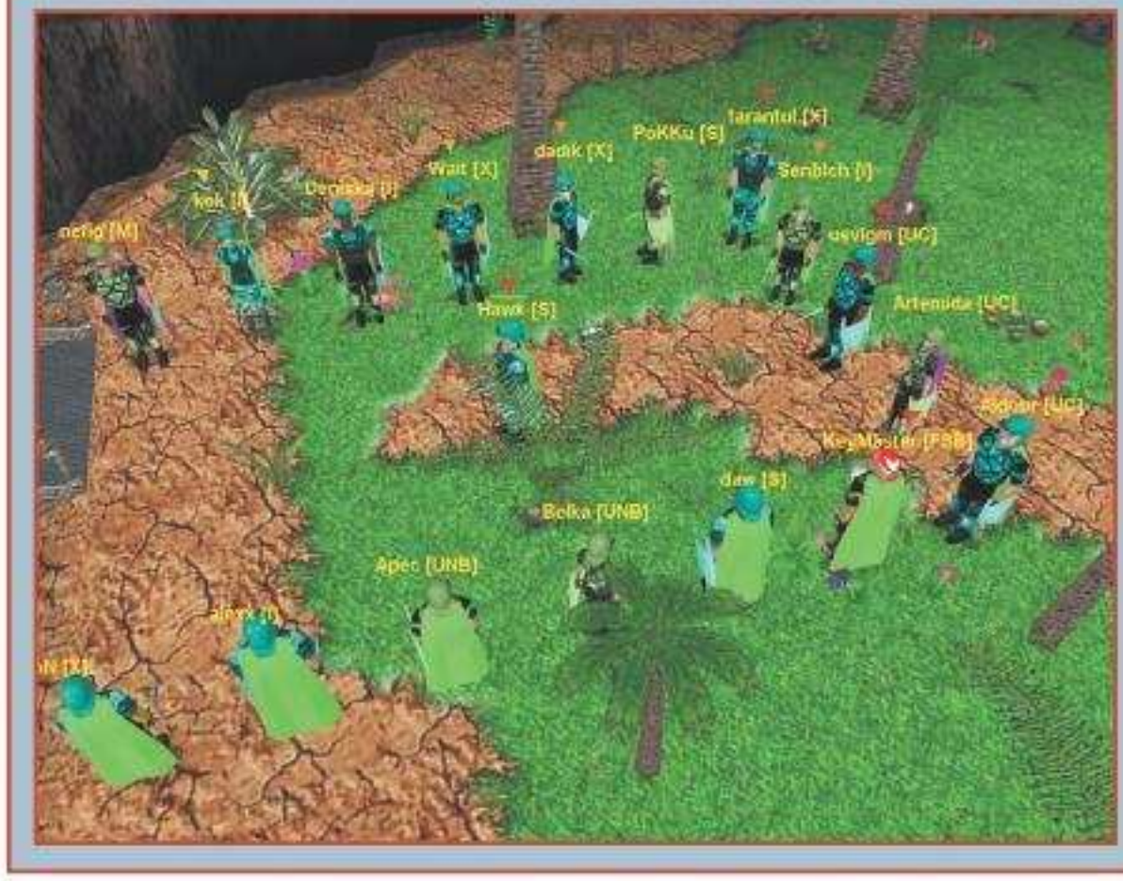
— социальная структура игрового сообщества.

Если у вас мало опыта в этой области, обратите внимание на уже существующие ролевые системы — так поступили и разработчики AWplanet. К сожалению, многие популярные системы (такие как **GURPS** или **AD&D**) можно использовать в разработке только при наличии лицензии. Впрочем, сейчас существует множество открытых ролевых систем, распространяемых бесплатно. К ним относятся такие проекты, как **d20**, **Fuzion**, **Fudge** и многие другие.

Но не все так просто — у вас очень мало шансов просто взять и использовать готовый продукт. Дело в том, что настольные ролевые системы имеют другую специфику. С одной стороны, они зачастую перегружены различными параметрами и правилами (а чем сложнее система, тем труднее ее будет реализовать в MMORPG), а с другой — не имеют таких важных компонентов, как экономическая и социальная модель, а также схемы создания предметов посредством профессиональных навыков. Зато такие вещи, как параметры персонажа или боевая система, могут быть перенесены в вашу систему практически без изменений.

Обычно процесс создания ролевой системы для онлайн-игры заключается в просмотре и анализе нескольких известных и качественных систем и последующей разработке на их основе чего-то своего, уникального.

ЗАРИСОВКИ AWPLANET



тически любой начинающий программист) и вашей целью является быстрое получение прибыли, рекомендую выбрать именно эту технологию

Настоящие MMORPG

Такие игры, как **Anarchy Online**, **Lineage** и **World of Warcraft**, забирают игрока без остатка. Невероятно сложный мир, живущий по своим законам, тысячи пользователей, впечатляющая графика — все это заставляет нас забыть о любых других развлечениях. Увы, но в разработке они очень сложны: вам потребуются весь ваш опыт, помощь ваших друзей и большие временные затраты — и после всего этого будьте готовы к тому, что результат будет далеко не сразу. Если вообще будет.

Именно поэтому так мало независимых MMORPG-проектов. Риск высок, но и ставка на кону очень большая — подобные игры обеспечивают самую высокую степень погружения человека и привлекают самую широкую аудиторию геймеров. Если вас прельщают лавры **Ultima Online**, привлекшей 50 000 игроков за три первых месяца, то придется избрать именно эту тернистую дорожку.

Мой проект (онлайн-игра **AWplanet**) — это как раз такой «динозавр», со всеми типичными подводными камнями, сильными и слабыми сторонами. Ниже я расскажу вам о том опыте, который мы получили за три года работы.

Начало разработки

Предположим, вы решили начать разработку MMORPG. Прежде всего, оцените силы своей команды. Вам необходимы следующие сотрудники:

— программисты (написание клиентского и серверного ПО, редакторов и утилит, разработка веб-сайта);

— 2D и 3D-художники (создание текстур, 3D-моделей);

— дизайнеры игрового мира;

— дизайнер ролевой системы;

— веб-мастер (для поддержки веб-сайта игры и форума).

Когда количество игроков достигнет нескольких тысяч, вам также понадобятся сотрудники для службы технической поддержки, которые будут отвечать на вопросы пользователей, решать различные проблемы, обрабатывать жалобы. Ключевым сотрудникам, кроме собственно разработки, придется заботиться о поддержании духа команды и управлении проектом, продвижении игры, разборках с провинившимися игроками, установке сервера, PR-коммуникациях и многих других вещах. Поскольку на начальном этапе собрать команду из 10-15 человек очень сложно, вам и вашим товарищам предстоит совмещать несколько ролей.

Сколько времени может понадобиться на создание игры? **Раду Приванту**, разработчик независимой онлайн-игры **Eternal Lands**, приводит следующую оценку: «*Вам потребуется, по меньшей мере, 1000 человеко-часов программирования, чтобы получить простую демонстрационную версию, и до 10 000 — 15 000 часов, чтобы получить практически готовые клиент и сервер*». Разработка первой версии нашей игры AWplanet силами двух человек заняла полтора года.

Прежде чем приступать к работе, постарайтесь составить как можно более подробную спецификацию проекта. От этого во многом зависит скоординированность усилий команды и качество работы. Впрочем, создать правильную спецификацию при отсутствии опыта вряд ли получится. В этом случае будьте готовы через полтора-два года начать все заново. Так поступил Раду Приванту, оставив свой первый проект, так поступили и мы, начав серьезную переработку базовых технологий. А еще так поступили разработчики игры **Ireon.org**. Они потратили на создание спецификаций около полутора лет и только недавно приступили к программированию. Любопытно, что у них выйдет.

Сообщество игроков

Для того чтобы понять специфику сообщества MMORPG, задайтесь вопросом — в каком случае люди выбирают обычные компьютерные RPG и в каком — онлайновые? Ответ будет приблизительно таков — если обычные RPG дают игроку возможность погрузиться в фантастический мир и ощутить себя героем, вокруг которого крутится вселенная, то онлайновые игры дают ему нечто совершенно другое — возможность начать жизнь сначала на равных условиях с другими пользователями.

Главный аспект MMORPG — это свободное социальное взаимодействие между игроками. Поэтому вы должны дать им основные возможности для взаимодействия:

— общение — как коллективное, так и личное;

— самовыражение — изменение внешнего вида персонажа, портреты-юзерпики, иконки-эмотиконы для выражения эмоций;

— созидательная активность — изготовление предметов, строительство зданий;

— формирование круга друзей (например, у вас есть свой список друзей или френдов, у каждого из них — свой список друзей; по-научному это называется социальной сетью);

— объединение в группы. Необходимо задать условия, при которых игрокам будет легче выполнять задания коллективно, а не в одиночку. Часто пользователи могут объединяться в группы или партии. В этом случае очки опыта делятся поровну между товарищами;

— торговля. Как минимум должна быть реализована система меновой торговли, а для большего удобства можно предусмотреть механизмы аукционов и «вендоров» — NPC-продавцов, торгующих товарами даже в отсутствие игрока.

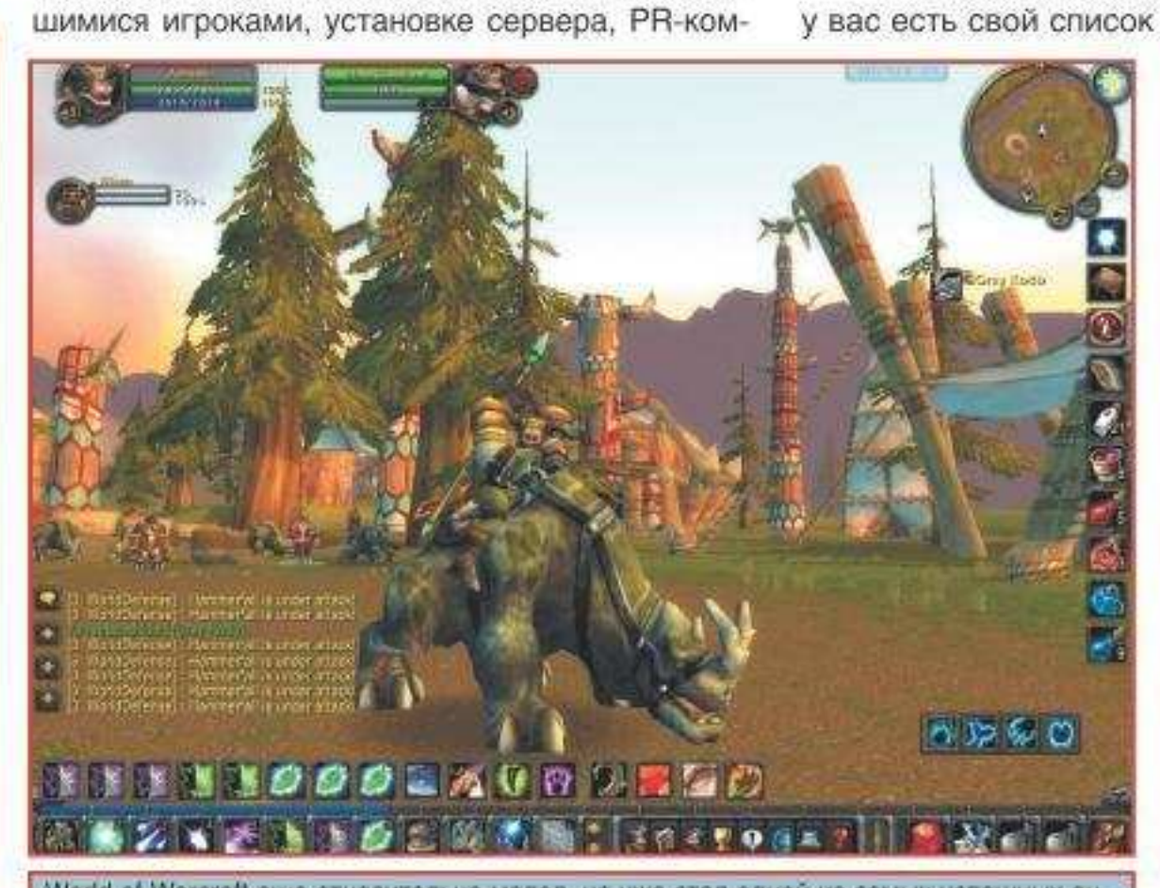
Многие браузерные игры заточены под общение — в них серьезно проработаны все вышеперечисленные элементы, и это определяет их большую популярность. Хотя часто ролевая часть в подобных проектах является лишь эдакой перчинкой, добавляющей остроты к взаимодействию между игроками.

Проблема, с которой вы наверняка столкнетесь, заключается в том, что многие геймеры довольно эгоистичны — им не нравится ограничивать свою свободу, безвозмездно помогать новичкам, вкладывать усилия в развитие сообщества. Поэтому необходимо создать систему репутации, которая будет поощрять игроков совершать поступки на благо общества. Например, можно сохранять историю добрых и дурных поступков персонажа, чтобы другие пользователи всегда могли посмотреть, с кем имеют дело. Другой вариант — давать больше очков опыта добропорядочным игрокам, а у злоумышленников, наоборот, отнимать очки. Таким образом, быть негодяем станет просто невыгодно.

История игры AWplanet

В доказательство того, что сделать MMORPG силами энтузиастов вполне реально, приведу пример, с которым я знаком не понаслышке. Да, я снова говорю об AWplanet. В ее разработке я участвую чуть меньше года, вообще же ее работы ведутся уже больше трех лет. Уточню, что термин «разработка» в области MMORPG-игр обозначает процесс постоянный и непрекращающийся — это не только создание игры, но и последующее наращивание функциональности, расширение карты, добавление новых квестов, монстров и предметов, совершенствование ролевой системы...

Летом 2001 года **Сергею Доценко**, основателю и идейному вдохновителю игры, пришла в голову мысль создать свою MMORPG. Подсказана она была успехом другой онлайновой игры — **Runescape**. Несмотря на откровенно сла-



World of Warcraft еще относительно молод, но уже стал одной из самых успешных онлайновых RPG.

EverQuest II оказался менее удачным, чем World of Warcraft. Это признают даже сами создатели второго «Эверкрека».

бую графику, Runescape привлекала проработанным миром и богатыми возможностями самовыражения. Сергей сказал: «*Мне очень понравилась идея игры и механизм взаимодействия между игроками. Необычно выглядел мир, населенный живыми людьми. Я был одним из его обитателей, и мне, как и всем, хотелось большего, чем давала сама игра*».

Но путь к созданию своего мира оказался непрост — первая версия, разработанная силами двух человек, была готова лишь через полтора года. Реализовать эффективную, устойчивую и нетребовательную к ресурсам серверную платформу Сергею помог опыт работы в телекоммуникационной отрасли: «*Я почти пять лет проектировал коммутационный модуль цифровой АТС, который выполнял 1800 параллельных процессов со строгим разделением времени. Его архитектуру я и применил в сервере игры*».

С самого начала разработчики хотели создать тайтл, в который мог бы играть каждый. И эта цель была достигнута — размер клиента был около одного мегабайта, что не помешало вместить в него 70 текстур, 200 трехмерных моделей, 600 игровых объектов и большую карту. И все это в полноценном 3D.

Проект начал медленно, но верно завоевывать популярность, но в этом была не только положительная, но и негативная сторона. Поток вопросов, жалоб, проблем игроков с головой захлестнул разработчиков — на обработку этих запросов уходило практически все время. Сергей вспоминает, что в этот период он не раз хотел забросить игру. Ценой больших усилий мы сделали игровую документацию, FAQ, систему технической поддержки, веб-сайт, и теперь эта проблема решена.

Сейчас игра переживает второй виток разработки — технологии, использованные ранее, сейчас только тормозят проект. Так, вначале было принято решение использовать в качестве хранилища данных обычный файл, а не базу данных. Хотя такое решение казалось более элегантным, на каком-то этапе это помешало вносить новые функции в игру. Нельзя было также формировать статистические выборки данных, как это делается в реляционных базах с помощью запросов.

Также сейчас в разработке находятся игровой редактор и скриптовый механизм, который позволит без больших затрат видоизменять мир и создавать новые квесты. Эти компоненты призваны, прежде всего, разгрузить разработчиков и дать возможность развивать игровой мир помощникам.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ MMOG

Важнейшие элементы программного обеспечения игры — сервер, клиент и веб-сайт. Сервер сохраняет информацию об игроках и синхронизирует их с игровым миром. Задача клиента — отображать игровой мир и давать геймеру инструменты управления своим персонажем. Веб-сайт дает возможность создавать персонажей, редактировать личные данные и игровые настройки, оплачивать время и так далее. Также веб-сайт часто совмещает в себе функции онлайн-сообщества — форумы, почту, чат, личные дневники, механизмы торговли и обмена предметами. По ряду причин все эти функции намного проще реализовать на сайте, чем в игре.

Папа Ротоз — символ AWplanet.

Не буду сейчас касаться всех тонкостей программирования, но об одной важной вещи я все же расскажу. Громадное значение в разработке ПО имеет защита. Допущенные в начале разработки мелкие ошибки могут аукнуться через полгода, когда обнаруженная игроками лазейка обрушит игровую экономику (например), как это произошло вскоре после запуска с Ultima Online или Eternal Lands. Вот каких дыр следует опасаться:

— **Взлом сетевого протокола** и подделка данных, приходящих на сервер с игрового клиента;

— **Доступ в игру через прокси-сервер** или с чужого IP-адреса. Зайдя под именем обычного игрока, злоумышленник таким образом сможет выполнять вредоносные действия даже после блокирования его учетной записи;

— **Использование макросов**. Игроки могут автоматизировать прокачку своих персонажей, запустив макросы, которые автоматически будут повторять определенные действия в игре;

— **Кража паролей.** От этого недуга сложнее всего уберечься, ведь пароли игроков часто хранятся на их компьютерах. Это значит, что безопасность учетных записей игроков зависит прежде всего от них самих.

Для того чтобы исключить возможность взлома сервера, сведите к минимуму функции, выполняемые клиентом, — в идеале он должен только отображать мир и принимать команды от игрока. Также проверяйте все данные, приходящие от клиента.

И последний совет — вовремя позаботьтесь о хорошем хостинге для своего проекта. Поскольку процедура смены хостинга трудоемка и затратна, проблемы с вашей площадкой в будущем могут обернуться серьезными неприятностями.

Игра сравнительно быстро начала приносить прибыль, хотя и небольшую — сейчас ключевые сотрудники совмещают разработку с основной работой, надеясь в будущем посвятить все свое время проекту. Потенциал игры еще не раскрыт — лишь недавно перейден рубеж в 200 пользователей, одновременно находящихся в онлайне.

Впрочем, постоянная аудитория не дает нам опустить руки. Игроки находят в нашем мире друзей, будущих жен и мужей, а это значит, что наш проект приносит пользу!

Литература

В завершение разговора об особенностях создания многопользовательских онлайновых игр хотелось бы не только попрощаться и пожелать вам всяческих успехов, но и дать дельные рекомендации, что именно почитать по теме. Если вы заинтересовались разработкой онлайновых игр и хотите узнать об этом побольше, рекомендую следующие материалы.

— **Designing Virtual Worlds, Richard A. Bartle**. Эта книга одного из основателей отрасли MMORPG наверняка даст вам много информации;

— **Eternal Lands' MMORPG Postmortem: Mistakes and Lessons** (***www.devmaster.net/articles/mmorpg-postmortem/part1.php***);

— **The In-game Economics of Ultima Online**. Замечательная статья, суммирующая опыт создания экономической системы игры Ultima Online (***www.mine-control.com/zack/uoecon/uoecon.html***);

— **Scratchware Manifesto**. Манифест разработчиков независимых игр (***www.the-underdogs.org/scratch.php***);

— Статья про открытые ролевые системы из «Википедии» (***http://en.wikipedia.org/wiki/Open_Gaming_Foundation***);

— **DIY Games**. Информационный проект о независимых играх (***www.diygames.com***). ■

Matrix Online не оправдала надежд игроков. Впрочем, у игры еще есть шанс выбиться в лидеры, если разработчики доведут концепцию игрового мира до ума.

War World: Tactical Combat — необычайно красивый онлайновый экшен. Увы, разработчики не доработали детали, поэтому игра оказалась не такой популярной, какой могла бы быть.

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

В ***предыдущем выпуске «Игромании»*** была опубликована первая часть статьи об онлайновой RPG **Guild Wars**. Из нее вы узнали много нового о профессиях, научились правильно комбинировать базовые и второстепенные классы, а также выяснили, у каких персонажей какие скиллы нужно качать в первую очередь. Сегодня мы продолжим изучать мир этой игры и прольем свет на интерфейс GW, разберемся с квестовой сеткой (главными, второстепенными и секретными квестами), оденем героя в лучшую броню, вручим ему в руки совершенное оружие и обучим пользоваться рунами, чтобы он всегда выходил победителем из войн гильдий.

Напоминаем, что в статье использовано много сленговых выражений. Сделано это для того, чтобы вы глубже погрузились в мир игры и выучили терминологию заранее. Если по тексту вам попадается какое-то незнакомое слово, немедля обращайтесь к MMORPG-словарику, который размещен на отдельном текстовом блоке. Обратите внимание, что первую часть статьи вы можете прочитать не только в прошлом выпуске журнала, но и ***на нашем диске***.

Интерфейсные экзерсисы

С интерфейсом игры большинство игроков разберется самостоятельно, мы лишь обратим внимание на вещи, которые для начинающих (а иногда и для продвинутых) геймеров неочевидны. Иногда пользователь достигает 20 уровня, а все еще не знает о скрытых возможностях. На мини-карте (верхний правый угол по умолчанию) можно рисовать мышкой белые линии, определяющие траекторию движения, а также помечать контрольные точки пути (быстрый клик мышкой) — пометки будут видны всем участникам вашей партии.

В разделе **Options** назначаются горячие клавиши не только для элементов интерфейса, но и для некоторых действий (например, для выбора цели в бою). Чтобы играть было проще, лучше сразу определить «хоткеи». Любое окошко на экране можно перетаскивать мышкой (как в Windows), при этом GW запоминает положение окна и следующий раз выводит его на том же месте.

Если зажать клавишу Ctrl и кликать мышкой на элементы интерфейса (пояс скиллов, полоски энергии, характеристики атаки), то ваш персонаж будет проговаривать информацию о том, на что вы указали. Текст появится в игровом чате и будет виден всем членам партии. Если же вы нажмете на Ctrl во время атаки, то рядом с вашим именем в списке команды появится прицел — соратники могут кликнуть по нему и автоматически перенаправить свою атаку на вашу цель. Так можно очень быстро расправляться с самыми различными монстрами.

И еще один очень важный момент. Когда вы находитесь в городе или деревне, то есть на нейтральной территории, где бои запрещены, часто бывает очень сложно найти так называемых «зеленых» персонажей: торговцев, коллекторов и хенчей. Их имена просто теряются среди огромного количества ников собравшихся в поселении игроков. Чтобы безошибочно пройти точно к «зеленым» персонажам, кликните на Alt — зеленые имена будут выделены, на каком бы расстоянии не находился от вас соответствующий NPC, достаточно кликнуть по названию, и герой устремится к цели. Если же зажать Ctrl, подсветятся имена всех персонажей, находящихся в данной локации. При этом ники участников вашей партии будут выделены темно-синим.

Рекогносцировка местности

Переходим к изучению квестовой сетки. Посмотрим, какие задания представлены в мире GW, и особо обратим внимание на то, как максимально быстро открыть всю карту Тирии. Начнем мы с **Нубленда**. Это область, в которую попадает новичок. Временной промежуток — два года до катастрофы. Иными словами, Нубленд единственная область GW, в которую нельзя попасть после того, как вы оказались в основном мире игры. Прошли и забыли.

Тем не менее именно ваше поведение в Нубленде во многом определит, насколько успешно вы стартуете и как быстро разовьетесь в первой основной области — **Старом Аскалоне**. Никто не мешает вам подойти к стражнику **Тидусу** и сказать ему, что вы готовы к выходу в большой мир, даже если вы прокачали героя еще только до третьего уровня. Но что вы будете делать на заданиях Аскалона, когда там самый простенький монстр имеет четвертый уровень и убивает вас двумя ударами?

Мы рекомендуем не покидать Нубленд приблизительно до 5 или даже 6 уровня, при этом выполнить максимальное число квестов, в особенности те, что дают различные скиллы (это главное), и, разумеется, квест на вторую профессию. Да, это займет довольно много времени, зато с таким базисом вы довольно

Главный рынок Аскалона. Торговцы (реальные игроки) наперебой предлагают самые различные товары.

Красавец-раннер доставит вас из Beacon's Perch в Draknar's Forge всего за... 3000 золотых.

быстро пробежите основные миссии Аскалона и сразу сможете выбраться в Шиверпик, а оттуда — в Криту и Джунгли Магуума.

В Нубленде также необходимо выменять у коллекторов минимальную броню (для воина, например, это армор-27 — **Ringmail**) и оружие; чтобы было в чем зарабатывать деньги на аскалоновский армор-50. И только когда все это будет сделано, можно выходить в большой мир. Вам покажут ролик на движке игры, в котором за одну минуту пролетят целых два года жизни Тирии — и вот вы уже среди руин Аскалона.

Главные миссии Тирии

Главные миссии Тирии проведут вас по всем основным локациям игрового мира. Из развалин Аскалона, в горы Шиверпик, оттуда через Криту в Джунгли Магуума и дальше в Хрустальную пустыню и Архипелаг Огненного Кольца. Новички обычно долго мыкаются, не понимая, как выполнять главные миссии, поэтому поясняем. Откройте основную карту (по умолчанию клавиша **M**). На ней помечены города, селения, форты и прочие населенные пункты, в которых вы уже бывали: как только вы окажетесь в поселении, оно появится на глобальной карте и в него можно будет перейти, кликнув на изображении мышкой (долго бежать никуда не нужно). Одно из поселений должно мигать (первая локация, в которой вам дадут задание, — Великая Северная Стена). Это и есть место, где сейчас нужно выполнить очередную миссию.

Перемещаетесь в эту точку, набираете партию из таких же, как вы, игроков или хенчей и жмете кнопку **Enter Mission** в окне партии. Подгружается инстанс. Выполняете миссию, и вас переносит по карте в следующее поселение. Чаще всего в нем вас уже поджидает следующая главная миссия, но иногда необходимо выполнить один из так называемых главных квестов (**Primary Quests**), чтобы добраться до локации, в которой будет очередное сюжетное задание.

Перемещаясь таким образом, вы довольно быстро откроете всю карту Тирии. Прокачать чара до 20 уровня и пройти все главные миссии GW при желании можно дней за пять-шесть (играя по 3-4 часа в сутки). Разумеется, если не отвлекаться на дополнительные квесты.

Квесты To Sorrow's Furnace

Серия квестов, сосредоточенных вокруг боевого лагеря **Deldrimor's War Camp** (добираться до него лучше всего из **Camp Rankor**, который лежит на пути к **Draknar's Forge**). Раньше 20 уровня у вас вряд ли получится дойти до этого лагеря. За выполнение квестов дают от 10 до 20 тысяч очков опыта. Впрочем, в данном случае это не главное. Дело в том, что только на этих заданиях можно получить так называемый «зеленый» хабар. Это самые лучшие вещи, которые только можно найти в игре, но и противники, из которых падает такой дроп, — достойные, все выше 20 уровня.

Квесты по защите

Эта цепочка скрытых квестов открывается только после того, как вы прошли основной сюжет. Когда все главные миссии выполнены, отправляйтесь в Draknar's Forge, зайдите на алтарь дракона (как он выглядит, вы можете посмотреть на одном из скриншотов), преклоните колено (консольная команда **/knee**, вбивается в командной строке чата) и поговорите с появившейся головой дракона (**Vision of Glint**). Начнется серия квестов по защите главных городов Тирии, награда весьма существенна даже для высокоуровневых персонажей — от 10 до 50 тысяч экспы.

Квесты на очки атрибутов

Два крайне важных квеста, каждый из которых добавляет вам по 15 очков для развития атрибутов. В итоге у максимально развитого персонажа их оказывается 200. Первый квест на очки берется в **Destiny Gorge**, второй — в **Draknar's Forge**.

ЮВ и ФОВ

ЮВ и ФОВ — это жаргонные названия двух скрытых областей: **The Underworld** (UW) и **Fissure of Woe** (FoW). Обе ветки квестов начинаются в **Temple of Ages**. Чтобы попасть в

Игровой словарик

КЛАСС, ПРОФЕССИЯ — в GW эти понятия являются синонимами.

АТРИБУТЫ — аналог базовых характеристик персонажа в других играх. Например, сила и тактика у война, владение различными магиями у магов, стрельба из лука у рейнджера.

ЧАР — от английского **character**, персонаж. Он же **перс** и **герой**.

РАННЕР — от английского **runner**. Бегун, доставляющий вас в нужную точку на карте или проходящий за вас сложную миссию за определенное вознаграждение. Более подробно о раннерах читайте на отдельном текстовом блоке.

СКИЛЛ — умения персонажей. Включают в себя различные заклятья, яды, боевые навыки, атаки, защитные элементы. Скилл в GW отображается в виде иконки в окне умений, мышкой его можно перетащить на пояс, в котором во время боя скиллы можно активировать. Во время сражения из всего многообразия скиллов доступны для активации только 8: в рамках этого числа вам необходимо подобрать максимально опасную для врагов комбинацию.

МАНА, ЭНЕРГИЯ — некая условная субстанция, которая расходуется на активацию скиллов. В GW энергия есть у всех персонажей, даже у воина.

АРМОР — броня. Состоит из пяти основных элементов: рубашки, штанов, шлема, башмаков и наручей. Накидки, которые можно видеть на многих персонажах, символ гильдий, к броне они никакого отношения не имеют.

МОБ — любой монстр в игре.

РАШЕР — от слова **rush**, персонаж, прущий напролом, ведущий исключительно ближний бой с противником.

ХЕНЧ — от английского **henchmen**, персонажи, управляемых компьютером. Их можно добавлять в партию вместо живых игроков. Не забывайте, что при игре в партии весь опыт и золото распределяется равномерно между соратниками. То есть чем больше партия, тем меньше достанется лично вам.

ИНСТАНС — квестовая локация, сформированная только для вашей партии. GW инстансовая игра, все квесты и миссии выполняются в отдельных локациях, которые создаются для каждой партии. То есть на заданиях вы не увидите других игроков, кроме соратников: только монстров и NPC. Это уникальная особенность игры, MMORPG с удачным инстансовым геймплеем крайне мало. GW — лучшая среди них.

ЛУТ, ДРОП — предметы, остающиеся после убитого монстра. В GW подобрать дроп сразу после боя может только игрок, убивший монстра. Остальные лут становится доступным только через несколько минут, если персонаж-хозяин решил по каким-то причинам не брать данный предмет. Такая схема позволяет избежать воровства ценных предметов из-под носа у законного владельца.

Серию квестов по защите главных городов Тирии можно получить у головы дракона Vision of Glint в Draknar's Forge. Достаточно преклонить колено на алтаре.

В Draknar's Forge можно купить самую лучшую броню. Цены, конечно, кусаются. Полторы платины и изрядное число ресурсов за один элемент армора.

замок, вам нужно проделать следующий путь (и выполнить соответствующие квесты): добраться до **Lion's Arch**, из него попасть в **Bergen Hot Springs**, откуда уже стартовать в сам Temple of Ages. Прежде чем прокладывать себе дорогу, внимательно изучите карту Тирии, которая поджидает вас ***на нашем DVD***.

В Temple of Ages есть две статуи — **Гренча** и **Бальтазара**. Если подойти к Гренчу и поклониться (**/knee**), откроется проход в мир The Underworld, если поклониться Бальтазару, вас пропустят в Fissure of Woe. В любом случае за проход необходимо заплатить одну платину (тысячу GW-монет). На квестах можно получить очень дорогой дроп и заработать много экспириенса.

Хабар, лут, дроп

Квесты — это здорово, но ни одно из заданий вы не сможете довести до конца, пока должным образом не экипированы. Экипировка складывается из хабара (который можно покупать у торговцев) и из лута с дропом (выпадающих из монстров). И, конечно же, в GW есть свой, весьма своеобразный крафтинг (производство вещей из материалов). Давайте разбираться...

Оружие

Каждый герой имеет два слота под оружие — это левая и правая рука, в которых можно либо носить одно двуручное оружие (например, посох, молот, лук), либо одноручное (меч, топор, жезл) вместе со щитом или усиливающим артефактом. При этом большинство видов оружия в GW имеют определенные требования к атрибутам. Если, например, навык владения мечом развит на 9, а конкретный меч требует соответствующего атрибута 13 уровня, то вы не сможете наносить этим клинком максимальное повреждение.

Почти во все оружие можно вставлять специализированные усиливающие апгрейды, которые делятся на верхние и нижние. В один экземпляр оружия можно поместить только один верхний и один нижний апгрейд (но не два одного вида). Например, для мечей это **Hilts** и **Pommels**. При этом, если вы нашли уже проапгрейженное оружие и хотите использовать усилители для другого объекта, ничто не мешает попробовать вытащить «навески» при помощи **Slavage Kit** (подходят только экспертный или супериорный варианты).

Помимо того, что оружие отличается «навесками», оно еще может быть разного цвета. Цвет определяет продвинутость данного оружия. **Бесцветное** (белое) не имеет никаких дополнительных свойств. **Синее** обладает небольшими усиливающими характеристиками. **Сиреневое** и **золотое** обычно на несколько десятков процентов мощнее синего. Самое мощное оружие в игре — **зеленое**, о том, как и где его добыть, читайте выше по тексту в описании квестов. Здесь же мы только отметим, что зеленое оружие по своим характеристикам соответствует оружию PvP-персонажей со всеми апгрейдами: лучше этих клинков/посохов/луков в игре нет.

Руны

Руны работают подобно апгрейдам к оружию, только встраиваются они не в оружие, а в броню и усиливают непосредственно характеристики чара, повышая значения атрибутов. При этом многие из них не только повышают значение атрибутов, но и снижают некоторые параметры (в частности, жизнь). В каждый элемент брони (условно армор можно разделить на рубашку, штаны, башмаки, наручи и шлем) стоит встраивать только одну руну. Если поместить две или больше, положительный эффект будет взят только от руны более высокого достоинства, а вот негативные действия сложатся.

Руны делятся по классу. Минорные (**Minor**) — увеличивают какой-либо атрибут персонажа на 1. При этом **Minor Vigor** добавляет чару 30 единиц жизни, а **Minor Absorption** — снижает на одну единицу все повреждения. Майорные (**Major**) руны плюсуют две единицы к усиливаемому параметру, снижая число хит-пойнтов на 50. **Major Vigor**, разновидность майорных рун, плюсует 40 хит-пойнтов, а **Major Absorption** снижает повреждения на 2.

И, наконец, супериорные руны (**Superior**) увеличивают один из атрибутов на 3. **Superior Vigor** прибавляет чару 50 очков жизней, **Superior Absorption** уменьшает повреждения на 3.

Руны можно либо купить у продавцов и других игроков, либо вытащить из брони монстров при помощи Slavage Kit. Если броня синяя, то в ней может быть спрятана минорная руна, если сиреневая — значит, руна будет минорная или майорная, если золотая — майорная или супериорная.

РАННЕРЫ — ШУСТРЫЕ РЕБЯТА

Раннер, он же бегун или бегунок, — это высокоуровневый персонаж (20 lvl), доставляющий вас за определенную мзду в город или поселение, до которого вы самостоятельно или в партии при текущем уровне своего героя ни за что бы не добрались. Наличие раннерства в GW стало возможным из-за следующей особенности: как только один из членов партии достигает какого-то поселения или проходит портал, к этому месту тут же телепортируются все остальные.

Раннеров можно найти практически на всех основных миссиях (здесь их услуги стоят не очень дорого), а также между некоторыми ключевыми городами на карте (тут цены кусаются). Действуют бегуны по следующей схеме — вы подключаетесь к их партии и выходите на миссию или просто на карту. С этого момента вам ничего делать не нужно, раннер сам добежит до нужной локации, после чего вы автоматом перенесетесь за ним. Можно даже умереть и переключить камеру на вид из-за головы раннера: так вы сможете посмотреть, как лихо бегун обходит сильнейших монстров, не вступая с ними в бой и умело блокируя их магические атаки.

Очень важный момент по оплате услуг раннера. Уважающий себя бегун никогда не берет все деньги заранее. Допустим, вы бежите из **Beacon's Perch** в **Draknar's Forge**. Это стоит три платины (3 тысячи игровых монет). Между «Беконом» и «Дракнаром» есть четыре перевалочных пункта (три портала и лагерь **Camp Rankor**), в которые вы будете поочередно переноситься, по мере того как до них доберется раннер. Одну платину обычно отдают на первом портале, вторую — в Camp Rankor, а третью по факту прибытия в Draknar's Forge.

Если раннер требует, чтобы ему заплатили все деньги заранее, лучше отказаться от его услуг: скорее всего, это мошенник, он заберет ваши деньги (для новичка три платины — огромная сумма) и никуда не побежит. Наказать такого обманщика практически невозможно — PvP вне арен в GW не предусмотрен. Честный раннер может просить все деньги заранее, только если он настолько хорош, что о нем знает большинство игроков. Такие бегуны попадаются, но они обычно берут более высокую плату за скорость и, что называется, за бренд. Новичкам лучше воспользоваться услугами рядового раннера, чтобы не переплачивать.

Если вы тоже хотите работать профессиональным бегуном, лучше изначально создавать персонажа W/Mo (воин/монк). Это самые лучшие раннеры — защита воина сочетается с умением монаха лечить себя на ходу. Остальные комбинации профессий на порядок менее эффективны: в некоторых местах (где нет быстрых монстров) неплохо бегают warrior/necromancer, и совсем уж редко можно увидеть в роли раннера monk/warrior.

Если же профи вам становиться не нужно, но вы хотите попробовать себя в роли бегуна, то это несложно сделать абсолютно любым персонажем. Достигнув 14 уровня, вы можете с успехом водить партии почти на любые миссии развалин Аскалона. Много денег на этом не заработаешь (просить в Аскалоне больше 150 монет за пробежку — дурной тон, новичков ведь обдираете), но удовольствия можно получить много — плюс восторженные возгласы начинающих геймеров.

На 15 уровне вполне можно попробовать себя в роли раннера на миссиях в Аскалоне. 100 монет за одну пробежку — нормальная цена.

Поселения, в которых вас ждет очередная главная миссия, подсвечиваются и мигают.

Броня (армор)

Армор — основа успеха практически во всех GW-начинаниях. Без нормальной брони не получится выполнить большинство миссий, вас не возьмут ни в одну партию, и уж тем более вы не сможете участвовать в боях с другими игроками на аренах. Герой без соответствующего его уровню армора беспомощен.

Выше уже было сказано, что одежку 27 уровня лучше выменять у коллекторов в Нубленде. Последуем дальше по игровой хронологии. Оказавшись в развалинах Аскалона, лучше сразу нацелиться на аскалонскую «пятидесятку». Да, времени, чтобы заработать достаточно денег и собрать нужное количество сырья, уйдет довольно много, но зато вам не понадобится менять броню вплоть до Криты.

Важная подсказка для новичков. На получении аскалонской брони застревает подавляющее большинство начинающих геймеров. **Fur Squares**, необходимые для производства всех элементов аскалонского армора, можно выменять на 4 **Charr Hide** у коллектора в **Ascalon City**. Сами же Charr Hide выпадают из мобов на миссии в **Fort Ranik**. Обратите внимание, что если проходить эту миссию с хенчами, то нужный материал добыть практически невозможно, но стоит собрать партию из реальных игроков, как за один забег вы станете обладателем 3-4 Charr Hide.

А теперь самая важная информация для геймеров 12-13 уровня, уже добравшихся до локации **Beacon's Perch** в горах Шиверпик. На этом (достаточно раннем) этапе игры вы можете получить самую лучшую броню! Достаточно заказать бегуна (раннера) до Draknar's Forge. Здесь гномы продают армор с показателями от 75 до 85. Каждый элемент стоит полторы тысячи, плюс около 600 монет вы будете тратить на материалы, необходимые для производства (итоговая цена каждого куска армора — около 2000), но заработать две тысячи за полтора-два часа игры на этом уровне не так уж сложно. Подсказка: самый быстрый способ разбогатеть — много раз подряд выполнять миссию, которую дают в **The Frost Gate**, собирать на ней весь дроп и продавать его торговцам-NPC. За один заход можно отяжелять кошелек 400-600 золотыми.

Складывая из элементов полноценный армор в Draknar's Forge, руководствуйтесь правилом покупки любой брони — сначала приобретается рубашка (для воина это кираса), затем штаны, далее башмаки, наручи и в завершение шлем. Такая последовательность обеспечивает максимальную защиту.

Краски

На прилавках у торговцев всегда лежит броня одного и того же цвета. Купив такую, вы рискуете стать как две капли воды похожим на сотни и тысячи других персонажей. Специально для того, чтобы у игроков была возможность сделать своего персонажа уникальным, в игру добавлены краски. Достаточно найти или купить волшебный флакончик, активировать его на любом элементе брони, как армор тут же поменяет свой цвет.

Перекрашивать любой элемент защиты можно бесконечное число раз — были бы деньги. Обратите внимание, что количество цветов ограничено, но если выливать флакончики на армор в определенной последовательности, можно добиться раритетных, редко встречающихся оттенков. ***На нашем диске*** вы можете взять графический файл, в котором приведены последовательности для получения уникальных окрасов.

Гильдии

В завершение нашего разговора мы поговорим о самом важном элементе игры, без которого GW вряд ли бы оказалась на вершине MMORPG-чартов. О гильдиях! По сути, гильдия — это аналог клана из любой другой онлайновой RPG. Чтобы создать новую гильдию, вам достаточно подойти к любому NPC **Guild Registrer** и, заплатив 100 монет, выбрать название организации. После этого можно нажать клавишу **G** и увидеть, что вы являетесь единственным и неповторимым руководителем гильдии, в которой, кроме вас, никого нет. Что ж, раз нет, значит, будет.

Для принятия в стройные гилд-ряды новых апологетов достаточно послать потенциальным участникам приглашение: нажмите G и в поле **Invitations** введите имя пользователя; если товарищ согласится, его ник появится в списке участников. Похожим образом можно увольнять соратников и назначать их на новые должности: например, получив звание офицера, игрок, так же как и руководитель, сможет привлекать в гильдию новых бойцов.

Любая гильдия (даже если в ней состоит всего один человек) может купить собственный гилд-хол — место, где можно собираться, беседовать и нанимать хенчей 20 уровня для сражений. Битвы между кланами также проводятся на территории гилд-холов. Чтобы купить строение (хотя оно больше напоминает полноценный загородный участок, соток в сто), вам необходимо сначала приобрести у **Sigil Trader** специальный предмет — **Sigil**.

Когда вы обзаведетесь холлом, можно приступать к битвам. Сражения бывают двух типов — ранговые (**ranked**) и обычные (**unranked**). Если вы одержите верх в ранговых битвах, вам будут начислены очки GvG-победы, а гильдия поднимется на сколько-то ступенек в общем рейтинге. За проигрыш, соответственно, очки вычтут. В обычных боях — никаких баллов никому не зачисляются, это чистой воды увеселительное занятие.

■ ■ ■

Наш экскурс в мир GW завершен. Мы разобрали большинство секретов игры. Единственное, что осталось за кадром, — это PvP, битвы между персонажами, которые проходят на специализированных аренах и для которых создаются герои, изначально имеющие максимальный 20 уровень. Но это тема отдельного разговора. И если в сингл-части GW с выходом аддона **Guild Wars: Factions** ничего не изменится, то в PvP, скорее всего, будут внесены изменения. Поэтому мы сначала опробуем все новшества, дождемся, когда их приведут в удобоваримое состояние мини-патчами, а уж затем расскажем вам, как взойти на PvP-олимп GW. ■

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ВЗРЫВ

Когда начинающие геймеры видят, как другие персонажи GW кривляются, танцуют, машут руками, прыгают, им хочется самим попробовать это. Эмоции в игре активируются при помощи консольных команд (прописываются в строке чата — нижний левый угол экрана). Приводим полный список:

/afk — присесть на колено; **/agree** — выразить согласие; **/attention** — внимание!; **/beckon** — иди сюда!; **/beg** — мольба; **/boo** — попытка напугать; **/bored** — скука; **/bow** — поклон; **/bowhead** — опущенная голова; **/cheer** — радость; **/catchbreath** — тяжелое дыхание; **/clap** — хлопать в ладоши; **/congrats** — поздравление; **/cough** — покашлять; **/dance** — танцевать; **/doh** — выразить разочарование; **/doubletake** — оглядеться по сторонам; **/drums** — играть на ударной установке; **/excited** — радостно хлопать; **/fistshake** — показать кулак; **/flex** — продемонстрировать силу; **/flute** — сыграть на флейте; **/goteam** — призыв к атаке; **/guitar** — сыграть на гитаре; **/help** — звать на помощь; **/highfive** — жест «дай пять»; **/jump** — прыжок с места; **/kneel** — преклонить колено; **/laugh** — засмеяться; **/moan** — выразить недовольство; **/no** — отказать; **/paper** — показать на пальцах «камень-ножницы-бумага»; **/point** — ткнуть пальцем; **/ponder** — подумать; **/pout** — надуться; **/ready** — продемонстрировать готовность; **/roar** — боевой клич; **/rank** — визуальный эффект над головой персонажа; **/salute** — «салют!»; **/scratch** — почесать живот или бок; **/shoo** — попросить удалиться; **/sigh** — вздох разочарования; **/sit** — сесть на землю; **/sorry** — попросить прощения; **/taunt** — насмехаться; **/violin** — сыграть на скрипке; **/wave** — помахать рукой; **/yawn** — зевнуть; **/yes** — согласиться.

Guild Hall — место собраний сокланoвцев и одновременно арена кровопролитных битв между гильдиями.

Знамя гильдии. Во время сражения враг пытается захватить его.

Станислав Ломакин
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

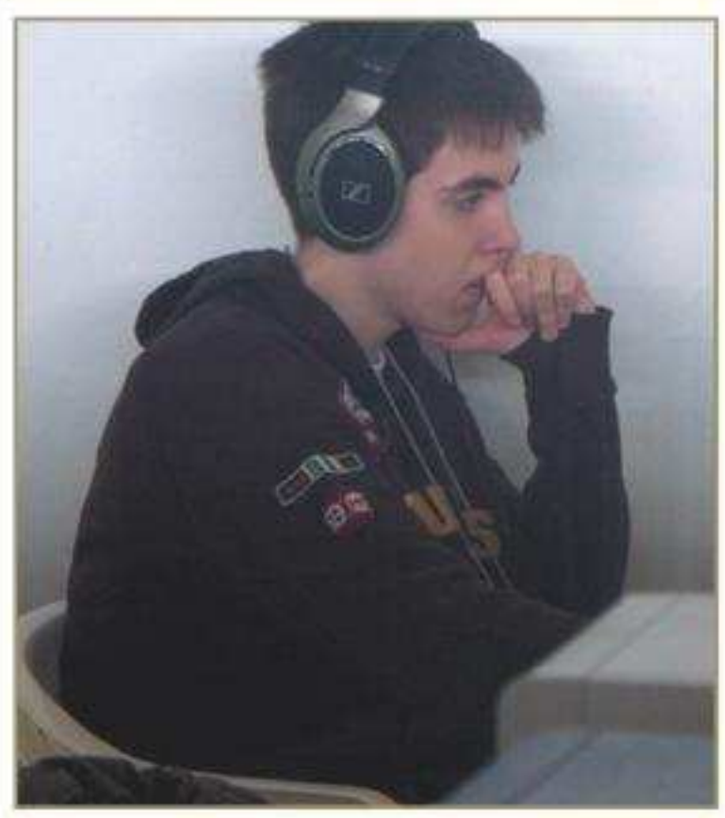
КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Приветствую. Месяц апрель запомнился не столько турнирами, сколько отборочными к ним. Московские, питерские, киевские и бог еще знает какие интернет-клубы каждые выходные принимали по два десятка команд, жаждущих поехать на «**Пермский период**», **GigaGames** и **Кубок России**. «Пермский период», правда, в итоге был перенесен на июль, то есть впритирку с французским **Electronic Sport World Cup**. GigaGames же к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, станет уже историей. Ну а о Кубке России — отдельный разговор.

Финальная часть этого турнира состоялась спустя неделю после московских отборочных. Площадкой для проведения турнира была выбрана выставка «**Интернетика-Экспо 2006**», базировавшаяся в просторном павильоне на ВВЦ. Места была столько, что и выставка, и сам турнир казались полупустыми. Ощущалась острая нехватка феерии и шоу — зрителей на турнир пришло мало, большинство из них смогло беспрепятственно аккредитоваться под придуманными названиями журналов и следить за играми прямо в игровой зоне. А следить было за чем!

Xenitron — один из творцов победы Begrip на Кубке России



Положение Deadman'а становится все более и более шатким.

Без сюрпризов не обошлось в двух основных номинациях — **Warcraft III 1x1** и **Counter-Strike 5x5**. **Deadman** потерпел очередное поражение, на этот раз **es4x.Kemper**. Несмотря на то, что это не сильно повлияло на итоговый расклад (Deadman вновь вышел победителем), появление игроков, способных обыграть такого тяжеловеса, не может не радовать. По ходу турнира ижевский самородок обыграл не только Deadman'а, но и другого фаворита — **Abver**'а. Лишь в финале es4x.Kemper вынужден был уступить первое место все тому же Deadman'у, но не без борьбы (со счетом 1:2).

В Counter-Strike фаворитами считались **Rush3D** — амбициозная московская команда с более-менее стабильным составом (вообще редкий случай для Counter-Strike!) и одним из лучших менеджеров. В финале они встретились с **Begrip** — командой с менее стабильным, но, как выяснилось, более сильным составом. Именно Begrip стали победителями этого сезона, во многом благодаря легенде российского Counter-Strike **Xenitron**'у.

Тем временем сильнейшая CS-команда России **Virtus.pro** отправилась в Китай на финальную часть **World e-Sport Games**. «Виртуса» были явно не в фаворитах турнира: на момент сдачи этого номера они проиграли американцам из **compLexity** (действующим чемпионам мира) и выиграли у сильной корейской команды **Hacker_pk**.

Тем временем вокруг **Quake 4** все еще кипят страсти. Игра постепенно расписывается в своей несостоятельности, поклонники отчаянно ратуют за возвращение на турниры **Quake III Arena**. Если так пойдет и дальше, а разработчики не возьмутся за ум, жить Quake 4 останется всего ничего — аккурат до выхода **Unreal Tournament 2007**.

es4x.Kemper стал главным открытием турнира по Warcraft III, обыграв всех его фаворитов.

ELEMENTARHO, ОЛА

Несмотря на то, что киберспорт взрослеет день ото дня и позволяет все большему количеству игроков зарабатывать деньги, по-настоящему **профессиональных игроков** пока очень немного. Зарабатывать себе на жизнь, играя на турнирах под стягами знаменитых команд, — дело немного более сложное, чем кажется.

Element и XeqtR. Лучшие CS-игроки Норвегии уже давно не играют в родных командах.

Ола Моум (Ola Moum, 19 лет), более известный под ником **elemeNt**, родился и вырос в Норвегии. Скандинавия издавна была кузницей кадров для всего CS-сообщества, однако Ола сумел перешагнуть даже этот рубеж, став не просто сильным игроком, а настоящей звездой. За три года он успел поиграть в половине сильнейших команд мира (не Норвегии и даже не Европы!). В возрасте 16 лет elemeNt выиграл свой первый турнир **CPL Oslo 2002** в составе легендарной команды eoLithic. За этим последовала головокружительная череда трансферов, за время которых Ола зарекомендовал себя не только как великолепный стратег в Counter-Strike, но и как скандальная личность — несколько раз он вступал в конфликты с менеджерами по поводу своего самовольного поведения. География команд, в которых успел поиграть норвежец к 19 годам, скорее напоминает профессиональный футбол, чем Counter-Strike: eoL (Норвегия), **Schroet Kommando** (Швеция), **Norwegians of America** (США), **Made in Brazil** (Бразилия), **4Kings** (Великобритания), **United5** (США). Фактически Ола стал одним из первых игроков, показав миру, на что действительно способен хороший игрок. Спустя три года он ни о чем не жалеет, продолжая играть в Counter-Strike, уже за немецкую команду **Mousesports**.

На нашем диске вас ждет видеоинтервью с Олой, взятое у него норвежской командой Aftermath.

ОБУЧЕНИЕ

Станислав «Overmind» Колосков, Альберт «Armkiller» Мнацаканов, Станислав «Lbz» Ломакин

STARCRAFT: ИГРАЙ КАК ЛЕГЕНДА (TSUNAMI)

В прошлом номере мы познакомили вас с тактиками игры за землян, которые в свое время прославили известного корейского игрока **Gundam**'а. В этот раз перейдем к расе зергов и американскому игроку **Tsunami**. Людям, не интересующимся киберспортом, это имя вряд ли что-то скажет, однако старкрафтеры на вопрос: *«Кто такой Tsunami?»* не задумываясь ответят: *«Игрок-легенда»*.

Tsunami — легендарный американский старкрафтер.

А заработал столь почетный статус Tsunami благодаря оригинальной, ни с чем и ни с кем не сравнимой манерой игры за зергов. В своих матчах он использовал необычный порядок развития, шокировал оппонентов неожиданными ходами и сменой технологий, задействовал технологическое преимущество по максимуму. Закапывание юнитов, тактики, основанные на апгрейдах средств передвижения, игра без дополнительной базы и многое другое — все это как раз в его духе.

Tsunami впервые доказал, что APM (количество кликов в минуту) не так уж и важен, сделав ставку на ум и технику. Этот игрок часто жаловался, что его микро- и макроконтроль не столь хороши, как у корейцев, и часто его инновационные тактики оборачивались поражениями. Но креативность стиля и игра не ради победы навсегда вписали его в историю Starcraft. В статье, которую вы найдете ***на нашем DVD***, будут рассмотрены основные принципы игры за зергов, выведенные Tsunami.

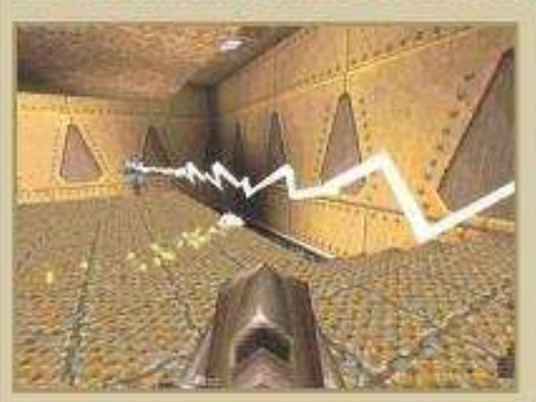
NEED FOR SPEED: MOST WANTED: НЕ СИНГЛОМ ЕДИНЫМ!

В ноябре 2005 года вышла в свет очередная часть эпохальной гоночной аркады Need for Speed, на этот раз с подзаголовком Most Wanted. Для обычных игроков это просто еще одна хорошая игра в коллекции, для киберспортсменов же — новая площадка для выяснения отношений. Со времен **NFS Underground** этот гоночный сериал плотно прописался на большинстве крупных турниров вместе с Counter-Strike, Quake, Warcraft III и Starcraft. Да и почему бы ему не прописаться? Кампания пройдена, до выхода новой части еще много времени, стало быть, остается только мультиплеер.

Carrera GT и BMW M5, самые быстрые машины в NFS: Most Wanted, были запрещены на турнирах из-за чрезмерной несбалансированности.

В онлайн-режиме Most Wanted представлено 32 машины, которые делятся на быстрые и... очень быстрые. К очень быстрым можно отнести Fiat Punto, Cobalt SS, Ford GT, Reno Clio V6, Golf GTI, Lotus Elise. Выше них стоят Porsche Carrera GT и BMW M5, однако именно на эти два автомобиля организаторы турниров наложили запрет, посчитав их несбалансированными. Исходя из этого, оптимальным выбором может стать Lotus. Разница не столь принципиальна, ездить можно на том, что приятно самому игроку, однако большинство выбирает все же именно Lotus. В первой обучающей статье по Most Wanted мы рассмотрим варианты настройки и тюнинга автомобиля.

QUAKEWORLD: ПОВТОРЕНИЕ — МАТЬ


Так выглядел QuakeWorld в самом начале.

А так он выглядит сейчас.

Десять лет прошло с момента выхода первого Quake, а он (точнее, доработанный под онлайн-матчи **QuakeWorld**) до сих пор на коне. Эта игра по-прежнему остается одним из самых быстрых и динамичных представителей своего жанра. Скорости, близкие к QuakeWorld, мы могли увидеть разве что в **Painkiller** — но сколько протянул этот экшен по сравнению с десятью годами QuakeWorld? Все эти годы игра прогрессировала во всех направлениях, улучшено и доведено до совершенства абсолютно все. Движок по качеству некоторых эффектов превосходит даже **Quake II-III**.

Единственная сложность, с которой вы столкнетесь при освоении QuakeWorld, — большое количество клиентов и настроек. Вот о них-то мы вам и расскажем. Соответствующая статья уже дожидается вас ***на нашем DVD***.

РУБРИКА «КИБЕРСПОРТ» НА DVD

■ **Записи игр (демки)** со всех основных турниров, прошедших за отчетный период: **Кубок России**, **GigaGames-2006**, **Wacraft III**, **Premier League**, **Starcraft Race Wars IV**, **Quake 4 Invitational**.

■ **Видеоматериалы**: отчет об отборочных GigaGames в Киеве и Москве; видеоинтервью с норвежцем **ElemeNt**, одним из известнейших CS-игроков в мире; потрясающее видео по Starcraft с турнира Race Wars IV.

■ **Патч** для Quake 4 v. 1.0.2, лучший турнирный мод **Q4MAX**.

■ **Подборка софта** для сетевых игр: программа для просмотра демок **Seismovision**; античит для Counter-Strike, анализаторы игр Warcraft III и Starcraft; **E-quake** — бесплатный клиент для **QuakeWorld**, о котором вы могли прочитать выше (к нему также прилагаются набор текстур и лучшие боты — **FrogBot**).

■ Раздел нашей команды — **Amazing Gaming**. Эксклюзивные демки игр, проведенных A-Gaming.

Дневник A-Gaming. Апрель 2006

С этого номера мы начинаем знакомить вас с теми, кто имеет непосредственное отношение к команде «Игромании» — **Amazing Gaming**. Это ее менеджеры, тренер и игроки.

Первым человеком, который попался нам в руки, оказался **Сергей «Eshk1n» Литвиненко**. В A-Gaming Сергей выполняет функции тренера.

Карьера нашего героя началась в 1999 году, когда он в компании друзей заглянул в компьютерный клуб и увидел «какую-то стрелялку» — как несложно догадаться, это был **Counter-Strike**. С этого момента все остальные игры отошли для Сергея на второй план и он начал играть только в CS. *«В то время у нас было много сильных игроков, поэтому я где-то около года играл у себя в клубе, но играл только для удовольствия — мне просто очень нравилось»*, — начинает свой рассказ Eshk1n. Первый же чемпионат закончился сокрушительным поражением команды будущего тренера A-Gaming, что только раззадорило его: познакомившись с несколькими «отцами», Сергей понял, что ему до них еще расти и расти — как в стрельбе, так и в общем понимании игры. Начались активные тренировки, поиск новых спарринг-партнеров, попытки попасть в более сильные команды. Поворотной точкой стал тот день, когда Eshk1n впервые попал на украинские отборочные **World Cyber Games**. *«Посмотрев на все это, я понял, чего действительно хочу от игры — стать лучшим. Я твердо решил, что хочу выиграть на WCG»*. Практически весь следующий год наш герой посвятил тренировкам — это были не просто игры, а именно тренировки, которые занимали все свободное время. Однако добиться одному чего-то сложно. Перед самим турниром Сергей попадает в команду **c58** (**Cyberfight**), считавшуюся одной из лучших на Украине. Однако что-то не клеится, выступление получается весьма посредственным, и заветная мечта откладывается еще на год. Спустя год — еще попытка, на этот раз с более сильной командой **Powered by**. И опять неудача. *«Мне снова пришлось отложить реализацию своей цели на целый год. В то время я уже чувствовал себя сильным игроком и хотел выигрывать много»*.

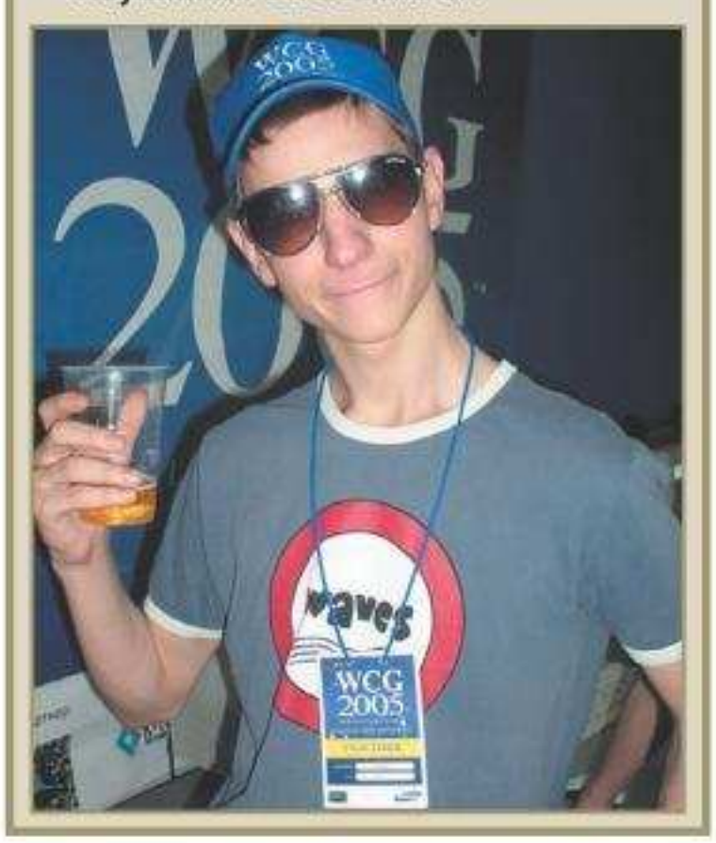
Третья попытка — команда **GSC.Game World**, созданная при поддержке одноименной компании. Трое игроков до этого уже играли с Eshk1n в Powered By, что вселяло надежды на слаженную игру. Именно с этой командой Eshk1n добился первых успехов — второе место на турнире в Санкт-Петербурге и, главное, победа на большом турнире в Москве. Фактически, GSC стала считаться сильнейшей командой в СНГ.

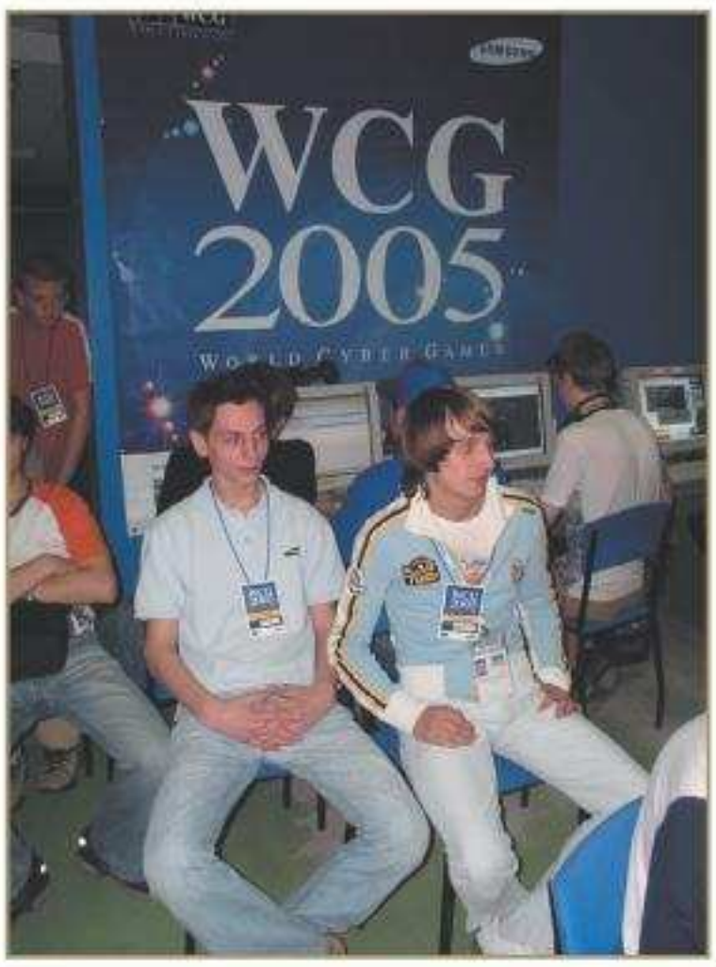
«В трех словах: пришли, увидели, победили. После этого я посчитал, что добился всего, чего хотел, — ведь мы стали лучшими в СНГ. И я остановился. А в спорте стоять нельзя, это все равно, что двигаться назад, — остальные-то идут вперед. Нам надо было сразу же ехать в Европу, ставить новые цели, но после драки кулаками не машут». После этого Eshk1n и его команда не тренировались полгода, и только World Cyber Games (третья по счету в жизни Сергея) заставила их снова расшевелиться. Тренировки начались заново, каждый день по несколько часов. *«Я собрал ребят, и мы решили начать все сначала. На следующий день все пришли на первую тренировку без опозданий. На одном дыхании мы готовились весь оставшийся месяц и смели всех на украинских отборочных. В тот месяц команда была единым целым»*. Билет на финал WCG в Сан-Франциско был в кармане, но... первый выезд команды в столь дальние края не только не вселял уверенности, а скорее даже наоборот. *«К гранд-финалу мы готовились, но готовились как-то посредственно, не особенно веря в победу»*, — говорит Eshk1n. В результате GSC едут в Сан-Франциско уже без былого запала и, не выйдя из группы, покидают турнир еще в самом начале. После этого Eshk1n на четыре месяца теряет интерес к игре и сосредотачивается на учебе, однако вскоре CS берет свое. *«Я понимал, что знаю о Counter-Strike достаточно, и решил помогать другим командам»*, — говорит Сергей. Для этого он присоединился к группе талантливых игроков, став в ней капитаном. Так родилась команда **Amazing Gaming**.

«Многие могут сказать, что я потратил свое время впустую, однако я ни о чем не жалею. Я побывал во многих городах, узнал много интересных людей, получил свою порцию славы, наград и денег». Не так давно тренер A-Gaming получил высшее образование, в планах на будущее — поддерживать команду, работать, купить мотоцикл и катать на нем красивых девушек. ■

СЕРГЕЙ ЛИТВИНЕНКО

Ник: Eshk1n
Возраст: 22
Любимая карта: de_train
Любимое оружие: Desert Eagle
Мышь: Microsoft IntelliMouse 3.0
Коврик: SteelPad S&S
Наушники: SteelSound 5H





■ Eshk1n и Weiss.

■ Украинские отборочные на WCG 2005: к концу дня команда GSC выиграет путевку в Сан-Франциско.

■ Похвала тренера дорогого стоит.

■ Один из козырей Eshk1n — умение быстро сосредоточиваться.

Станислав Ломакин

GigaGames 2006: весенний этап

■ Самая громкая сенсация турнира по Quake 4 — Cypher.

■ Rush3D — заслуженное первое место в дисциплине Counter-Strike.

■ Deadman'у вручают приз за первое место — сейф с деньгами.

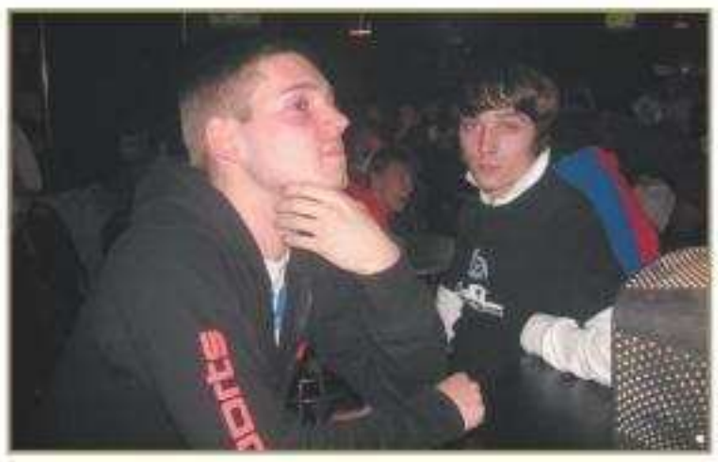
■ SK.HoT радуется второму месту.

В последние выходные апреля в компьютерном центре Net-Land на Лубянке прошла финальная часть **GigaGames 2006** — турнира, организованного компанией **Gigabyte** при содействии нашего журнала. С февраля этого года по всей России прошло более десяти отборочных туров. На ***диске этого номера*** вы сможете найти небольшое видео с московских и киевских отборочных.

В финальной части приняла участие 21 команда по **Counter-Strike 1.6**, 19 варкрафтеров и 21 игрок в **Quake 4**. Игры проходили два дня по общепринятой системе full double elimination: проигравший падал в нижнюю сетку и получал еще один шанс на выход в финал.

В дисциплине Counter-Strike 1.6 5x5 жеребьевка свела три украинские команды (**eXplosive**, **pro100[bigline]** и **Amazing Gaming**, спонсируемую «Игроманией») в одну часть сетки, заставив их играть друг против друга. Amazing Gaming с успехом вышли из этой ситуации, обыграв команды-соотечественницы и пройдя дальше. Далее последовало еще несколько побед, в том числе и вторая подряд над eXplosive. Однако в четвертом туре верхней сетки наша команда все-таки проиграла, уступив **Begrip**, фаворитам турнира. Следующий этап — финал нижней сетки (фактически один шаг до суперфинала). A-Gaming вновь проиграла Begrip со счетом 13:16 и заняла таким образом третье место в общем зачете. Финал же оказался повторением Кубка России — **Begrip** против **Rush3D**. Если на Кубке спор решился в пользу Begrip, то в этот раз Rush3D наконец взяли свое. Радости менеджера команды (**Nirvan**'ы) не было предела.

В **Warcraft III: The Frozen Throne** также не обошлось без причуд с турнирной сеткой: в первом же раунде встречаются два главных фаворита — украинец **HoT** и россиянин **Deadman**. Впрочем, это не помешало встретиться им еще и в суперфинале, который закончился в пользу Deadman'а (он играл за ночных эльфов). Третье место занял **Neytpoh** из Владивостока. В матче с Deadman'ом этот игрок взял у него одну карту, проиграв в итоге со счетом 1:2. Шутка ли, на решающей карте в одной из схваток герой Deadman чудом спасся, покинув поле битвы с 2 единицами здоровья!



■ Главным болельщиком Cooller'а на турнире был брат Андрей (слева).

■ Расстроенные A-Gaming после проигрыша в финале нижней сетки.

Игроки во всех дисциплинах уже доиграли все свои матчи и ждали награждения, когда начались финальные игры по **Quake 4** 1x1. Здесь встретились завсегдатай первых мест **Cooller** и открытие турнира — белорус **Cypher**. Многие прочили быструю победу Кулеру: мол, уж больно везло белорусу с соперниками по ходу турнира. В финале все могло ограничиться двумя картами, однако в итоге их было сыграно шесть, что заняло целых полтора часа. Сайфер не отставал от Кулера ни на шаг, демонстрируя блестящие навыки стрельбы из Lighting Gun (который всегда считался любимым оружием Cooller'а). Дважды по ходу игр россиянин сводил игру к овертайму, вызывая сердечные приступы у зрителей. Шестая и последняя карта стала звездным часом для Cypher'а — он наконец-то смог одержать пока что самую важную в его жизни победу, с чем мы его и поздравляем. Третье место занял украинец **Hunter**, по ходу турнира также обыгравший Cooller'а. С одной стороны, жаль, что проиграл наш игрок, с другой — хорошо, что у Антона Синьгова в кои-то веки появились достойные конкуренты.

P.S. В статье использованы фотографии с сайта ***Gameinside.com***. ■

СЕКРЕТ УСПЕХА BEGRIP

Уже второй турнир подряд Begrip показывают отличные результаты: первое место на Кубке России, второе — на GigaGames. В чем их секрет? По мнению некоторых специалистов, одной из причин хорошей игры «бегрипов» стал прием, давно запрещенный за рубежом и просто забытый в России. Суть его в том, что на удобную кнопку (оптимальный вариант — колесо мыши) привязывается прыжок и приседание. Крутим колесико вперед — прыжок, назад — приседание. Такой финт не только дает небольшое преимущество при передвижении, но и сбивает с толку противника: передвигаясь подобным образом, можно создать видимость того, что игрок не один, а с напарником, что их не двое, а четверо (и так далее).

ИТОГИ

Counter-Strike 5x5
1. Rush3D (Москва) — $3500
2. Begrip (Москва) — $2000
3. A-Gaming (Киев) — $1000

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1
1. SK.Deadman (Москва) — $1000
2. SK.HoT (Киев) — $500
3. Neytpoh (Владивосток) — $250

Quake 4 1x1
1. cosmos-tv.Cypher (Минск) — $1000
2. mouz.Cooller (Москва) — $500

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

В главном меню выберите раздел **Bonus**, а внутри — пункт **Cheats**. Теперь введите код **fullspectrumpwnage**, чтобы открыть все многопользовательские миссии.

Hearts of Iron II: Doomsday

Нажмите **F12** для вызова на экран консоли и вводите следующие коды:

acceptall — компьютерные игроки принимают абсолютно все ваши предложения;

showid — показывает информацию обо всех провинциях;

showxy — показывает координаты на карте;

nofog — убирает туман войны;

nolimit — убирает ограничение на количество войск;

norevolts — повстанцы перестают вас беспокоить;

nowar — искусственный интеллект никогда первым не начнет войну;

difrules — неуязвимость;

manpower — увеличивает население;

oil — больше нефти;

money — поправляет ваше материальное положение;

rare — больше редких ресурсов;

metal — больше металла;

energy — больше энергии;

nuke — ядерная бомба;

nuke x — сбросить ядерный подарочек на врага x;

viewtech — показывает технический прогресс противников;

transports — дополнительный транспорт;

supplies — дополнительное снабжение.

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Найдите в папке с игрой каталог **Content Expansion\System**. Там находится файл **Swat4X.ini**. Откройте его «**Блокнотом**», найдите блок **[Engine.GameEngine]** и исправьте строку **EnableDevTools=False** на **EnableDevTools =True**. Начинайте игру, нажимайте клавишу ~ (тильда) и вбивайте коды:

behindview 1 — вид от третьего лица;

behindview 0 — вид от первого лица;

setgravity x — изменить гравитацию на значение x (x — какое-либо число);

setjump x — изменить высоту прыжка на x;

god — бессмертие;

ghost — прохождение сквозь стены;

walk — отключение предыдущего режима.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

tgm — неуязвимость;

tcl — прохождение сквозь стены;

tfh — выводит на экран справку по игре;

help — показывает все доступные консольные команды;

lock x — запирает выбранную дверь (x=1...100);

unlock — отпирает выбранную дверь;

kill — убивает выбранную цель;

coc x — телепортация в локацию x;

modpcs x, y — добавляет y очков умения к скиллу x;

modpca x, y — добавляет y очков к атрибуту x;

AdvLevel — +1 базовый уровень;

AdvSkill — +1 уровень скиллов;

CompleteQuest — закончить выбранный квест;

caqs — завершить все квесты;

psb — получить все заклинания;

ToggleMapMarkers — показывает на карте еще необследованные места;

sexchange — изменить пол;

showclassmenu — изменить класс;

showbirthsignmenu — изменить дату рождения;

player.setlevel x — изменить уровень героя на x (x=1...255);

tai — полностью отключает искусственный интеллект;

tcai — отключает только ту часть электронных мозгов, которая ответственна за сражения;

player.additem 0000000f 1000 — +1000 золота;

player.additem 0000000a 100 — +100 отмычек;

player.additem 0000000b 100 — +100 Skeleton Keys;

player.additem 0000000c 100 — +100 Repair Hammers;

player.additem x y — получить предмет x в количестве y. Вместо x необходимо вводить шестнадцатеричный номер вещи. Предметов в игре очень много, поэтому мы не можем привести полный их список. Но их номера идут строго по порядку, начиная с 0002299C и заканчивая 0003E9C4. Если вы представляете, что такое шестнадцатеричная система исчисления, для вас не составит проблем сделать список самостоятельно.

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

На нашем DVD в рубрике «**КОДекс**» вы найдете большое количество трейнеров, сохранений, а также несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Архив всех разделов «**КОДекса**» ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на DVD в разделе «**По журналу**».

Сохранения: Blazing Angels: Squadrons of WWII, Billy Hatcher and the Giant Egg, Commandos: Strike Force, Condemned: Criminal Origins, The Godfather, Tomb Raider: Legend, TOCA Race Driver 3, Loco Mania, «Блицкриг II».

Трейнеры: Billy Hatcher and the Giant Egg, Campaigns: Stalingrad '42, Condemned: Criminal Origins, Evolution GT, Ice Age 2: The Meltdown Panzer, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Godfather, Tycoon City: New York, Tomb Raider: Legend, True Crime: New York City.

The Godfather

Нажмите **Esc**, чтобы поставить игру на паузу, после чего набирайте:

corleone — полное здоровье;
stracci — максимум патронов;
cuneo — $5000;
tattaglia — доступ ко всем видеороликам.

Tomb Raider: Legend

Во время игры зажмите **Backspace** и одну из цифровых клавиш для достижения нужного эффекта:

7 — пуленепробиваемая Лара;
3 — бесконечные патроны для штурмовой винтовки;
4 — бесконечные гранаты для гранатомета;
5 — бесконечные патроны для шотгана;
6 — бесконечные патроны для SMG;
8 — убийство с одного выстрела;
2 — показывает здоровье врагов;
1 — убирает текстуры;
9 — секретное оружие Excalibur;
0 — секретное оружие Soul Reaver.

Учтите, что работать коды будут, только если вы их предварительно разблокируете (они должны появиться в разделе бонусов Cheats).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Prince of Persia: The Two Thrones

В играх **Prince of Persia: The Two Thrones** и **Rayman 3: Hoodlum Havoc** главные герои умеют карабкаться меж двух стен, упираясь в них ногами и руками. Если проследить за движениями Рэймана и Принца, можно заметить, что этот трюк они выполняют совершенно одинаково, даже голову наклоняют в одну и ту же сторону. Неудивительно — ведь обе игры выпущены компанией **Ubisoft** (***stange1@mail.ru***).

Sacred

На кладбище к северу от Тимбертона есть могила с таким вот некрологом: «*Тинки-Винки, Дипси, Ля-Ля, По... Горите в аду!!!*». Судя по всему, разработчики игры тоже ненавидят телепузиков-мутантов (**Марк Коротченко**).

Serious Sam II

Пулеметчик-зомби в этой игре подозрительно напоминает аналогичного противника из **DOOM 3** (***explorer-vovan@yandex.ru***).

Tomb Raider: Legend

Если стать лицом к камину в особняке Лары и посмотреть налево, можно увидеть подозрительно знакомый портрет. Знакомый он потому, что мы его уже видели в **Legacy of Kain: Defiance** — там его можно было найти на кладбище в склепе Каина. Это такой прикол для тех, кто в теме: Legacy of Kain: Defiance, как и **Tomb Raider: Legend**, разработала компания **Crystal Dynamics** (**Дмитрий Грипак**).

Ночной дозор

Первого апреля в игре «**Ночной дозор**» модели персонажей приобретают странный вид: люди сильно мельчают в размерах и обзаводятся огромной головой, а у перевертышей вырастают длинные передние лапы. Чтобы увидеть эту пасхалку, необязательно ждать первого апреля следующего года — достаточно просто переставить время в системных часах (**Глеб Егоров**).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Black & White 2

Разрушать вражеские строения можно без всякой помощи со стороны солдат или Существа. Для этого нужно поджечь магией дерево, а затем поднести его к зданию противника. Через несколько секунд оно сгорит дотла (***www.od-pointer@mail.ru***).

Star Wars: Empire at War

Каждый корабль крупнее истребителя имеет свое имя. Все эти имена находятся в соответствующих классу корабля TXT-файлах в папке **GameData/Data**. Открыв файл в «**Блокноте**», вы можете изменить старые или добавить новые названия. Называйте как хотите — хоть «Крузенштерном» (***canek_g@mail.ru***).

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Опишите поточнее, где и как ее найти, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправьте нам. Для снятия скринов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «**Полезный софт/Игроманский стандарт**». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней и оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации).

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «**КОДекса**» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии, нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

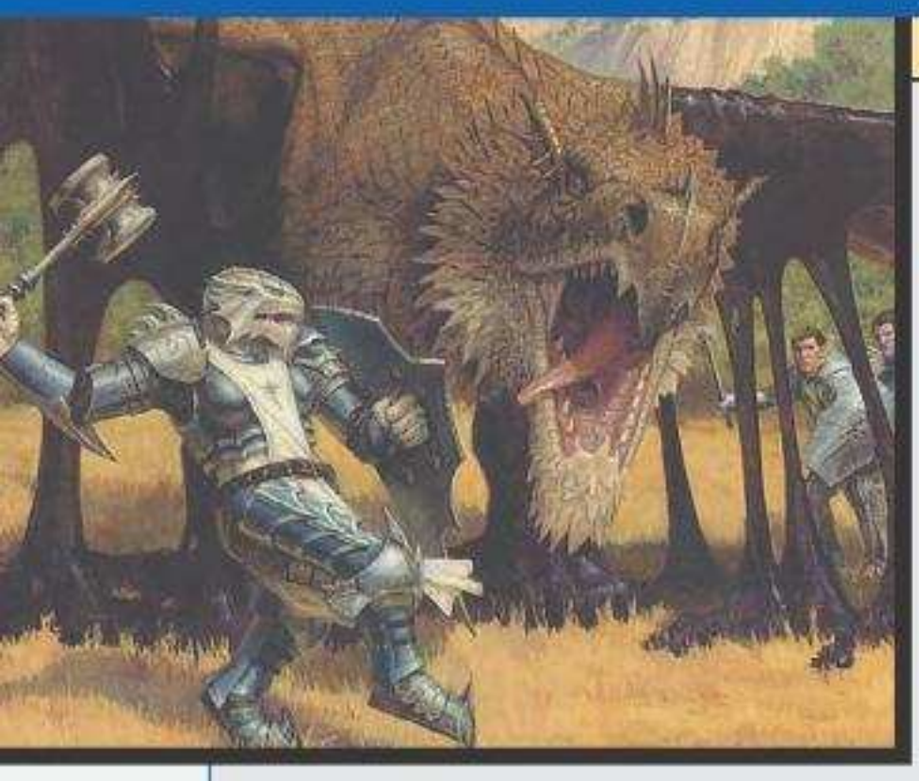
Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***info@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

К авторам пасхалок и хинтов, которые опубликованы на этих страницах, отправляются диски с локализацией игры **The Movies**. С лицензионной версией вы сможете загружать свои фильмы на сайт ***www.themoviesgame.com***, где их увидят тысячи других игроков.

Николай Пегасов,
Антон Курин

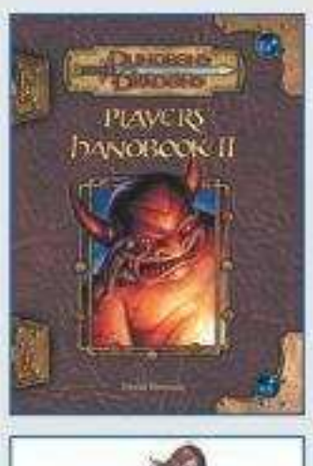
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ



НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Dungeons & Dragons

Как известно, единственная книга правил, без которой решительно невозможно играть в Dungeons & Dragons, это Player's Handbook — руководство игрока. В ней изложена квинтэссенция базовых правил. Неудивительно, что именно Player's Handbook (сокращенно PHB) имеет наибольший тираж из всех D&D-руководств.



Производитель игры, компания **Wizards of the Coast**, решила, что раз у книги самый большой тираж, то пора превращать ее в прибыльный бренд. И анонсировала второй продукт с аналогичным именем: **Player's Handbook II**. Книга развивает темы и правила, заложенные в первой PHB, а также добавляет новые опции в виде базовых классов, навыков и способностей для уже описанных классов персонажей.

Новая PHB на 96 страниц тоньше оригинального руководства и, что характерно, на $5 дороже ($35 против $30). Но желающие узнать, что скрывается за магической цифрой «2», конечно же, найдутся.

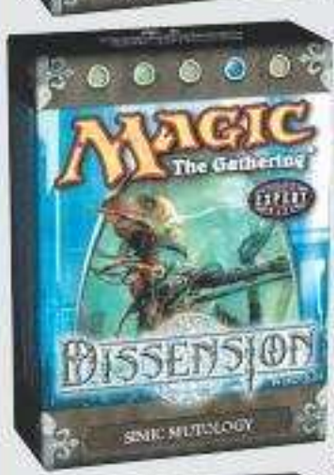
Magic: The Gathering

Главное событие апреля — выход нового сета «Раскол» (Dissension), третьего и последнего в блоке «Равника». Последние три из десяти гильдий «Равники» были представлены на общее обозрение. Азориус (бело-синяя), Ракдос (черно-красная) и Симик (сине-зеленая) завершили циклы многоцветных карт. Перелизы «Раскола» прошли по всему миру

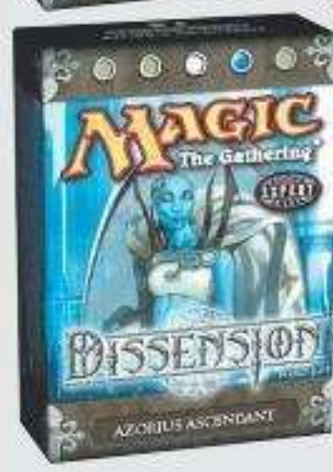
в выходные 22—23 апреля и 29—30 апреля, а официальный релиз состоялся 5 мая, одновременно с началом Про-тура Праги (5—7 мая). Пражский турнир прошел в формате Ravnica Limited.

Для профессионалов в апреле было всего два Гран-при (8—9 апреля). В Барселоне играли **Ravnica Limited**, победа досталась Хельмуту Саммерсбергеру. В топ 8 засветились такие известные люди, как Оливер Руэль, Рафаэль Леви и Джелгер Вейгерсма. В это же время в японском городе Хамамацу играли **Team Standard Constructed**. Команда **Tanii Monogatari** в финале одолела **Stardust Crusaders**. В составе команды-чемпиона были Котацу Саиту (**Orzhov Spirit Weenie**), Такахиро Катаяма (**Tron**) и Юусуке Таньи (**Selesnya Control**). Вторая команда состояла из Акиры Асахары (**Heartbeat**), Масайи Китаямы (**Orzhov**) и Шоуты Ясоуки (**Boros Splice-Burn**). Результаты профессиональных турниров, а также лучшие деклисты вы можете найти на диске журнала.

На родных просторах грядет сезон квалификационных турниров к VIII Национальному чемпионату России и очередная юношеская суперсерия. Подробнее об этих турнирах можно узнать на сайте ***www.mymagic.ru***.



Есть и неприятные для отечественной «Магии» новости. По информации, которая была у нас на конец апреля, **Wizards of the Coast** не планирует выпускать 155-карточный сет **Coldsnap** на русском языке. Его англоязычный релиз должен состояться 21 июля. «Визарды» аргументируют свое решение невысокой востребованностью сета и, соответственно, перспективой низких продаж. Но зачем вообще выпускать то, что будет плохо продаваться? Эта новость

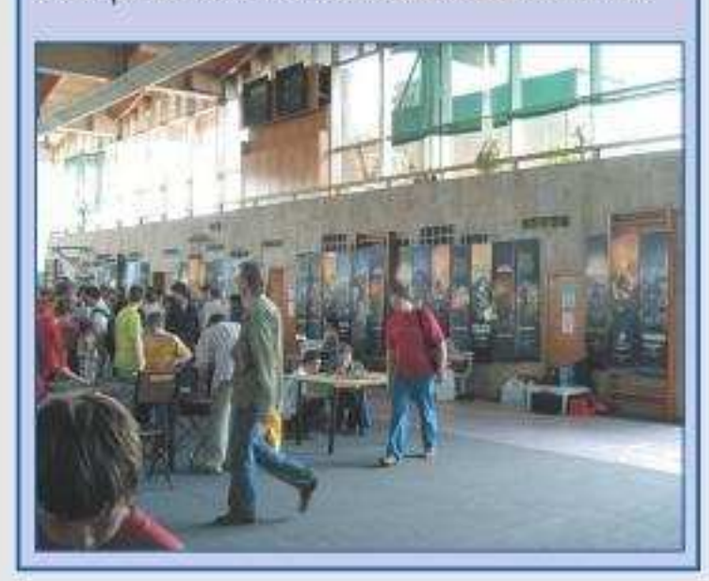


особенно обидна, так как уже был готов и показан русский логотип сета — набор должен был выйти под симпатичным названием «Стужа». Сет Coldsnap входит в старый блок Ice Age (1995—1996 гг.), но при этом будет легален в Standard. Это означает, что до осени 2008 года (!) в самом популярном турнирном формате будут присутствовать карты, не имеющие русской версии.

В **Magic Online** состоялся запуск сета **Visions**, второго в **Mirage**-блоке. В MTGO все еще поддерживается добрая традиция **4X** турниров по выходным, а онлайновый релиз «Раскола» ожидается в начале июня. С 10 по 12 мая на выставке компьютерных игр **E3** пройдет очередной турнир **Magic Invitational**, который соберет сильнейших игроков нашей планеты. Результаты и ход турнира уже несколько лет подряд можно наблюдать в специальной комнате **Magic Online**. Прикоснитесь к играм великих магов — порой они делают такие забавные ошибки!

День игры в Москве

25 июня на ВВЦ (ВДНХ) в Москве компании **Games Workshop** и «**Алегрис**» проведут очередной **Games Day**, посвященный популярным настольным военно-тактическим играм с миниатюрами **Warhammer**, **Warhammer 40 000** и «**Властелин Колец**». В программе — обучение играм, турниры, конкурсы покраски миниатюр и много других околоигровых мероприятий. На Games Day будут присутствовать представители «Игромании». Дополнительную информацию об этом мероприятии и месте его проведения смотрите на сайте ***www.warhammer.ru***.



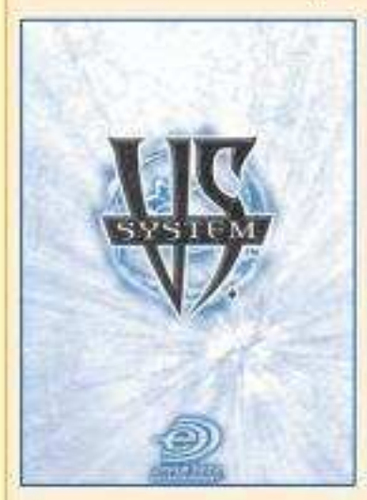
e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

VS SYSTEM

■ Жанр: **коллекционная карточная игра** ■ Издатель: **Upper Deck Entertaiment**
■ Распространитель: **«Волшебный Мир»** ■ Сайт: **www.vs-system.ru** ■ Количество игроков: **2**
■ Длительность партии: **от 20 минут** ■ Язык игры: **английский**

Как известно, в индустрии развлечений рука руку моет. Стоит появиться какому-нибудь сверхпопулярному Гарри Поттеру — и вот он уже шагает по киноэкранам, бегает по виртуальному Хогвартсу и улыбается с прилавков пластиковой куклой. А если новых идей не хватает, создатели зрелищ обращаются к старым, и необязательно забытым. Именно по такой схеме в последние лет пять происходит возрождение американских супергероев. Они пользовались популярностью и раньше, но сейчас они проникли буквально повсюду. Блокбастеры с заоблачными бюджетами, видеоигры на всех возможных платформах, Бэтмены и Супермены, Спайдермены и Люди Икс — они выглядывают изо всех возможных щелей и готовятся не то защитить человечество от мирового терроризма, не то сожрать наш с вами разум. Хочется взять в свои руки мифы современной Америки? Тогда ваш выбор — коллекционные карточные игры, основанные на универсальном движке **Vs System**.

В прошлом номере мы упоминали о том, что Vs System официально состоит из двух разных игр, выпускаемых по лицензии от двух крупнейших комиксовых издательств (**Marvel** и **DC Comics**), но фактически это одна игра. Теоретически, вы можете заставить Человека-паука сотрудничать с Суперменом, но такая колода получится не удачнее, чем от союза Людей Икс с их заклятым врагом Магнето. Костяк механики остается, как и полагается, неизменным, однако каждый новый сет привносит свои дополнительные правила. Более того: нововведения, появившиеся в очередном «марвеловском» расширении, наверняка перекочуют и в следующий выпуск DC Comics. Впрочем, подробный обзор сетов мы оставим для грядущих номеров «Игромании», а пока рассмотрим игровой движок.



Согласно давно сложившейся традиции, каждую ККИ принято сравнивать с **Magic: The Gathering**. Признаем сразу: сходства есть, и очень заметные. У каждого игрока имеются «жизненные пункты» или выносливость. Если этот показатель обнуляется, игрок проигрывает. Чтобы ввести в игру персонажей, надо оплатить их стоимость, а сражаются герои с помощью численных значений атаки и защиты. В игре также присутствуют «одноразовые» события (повороты сюжета), снаряжение, которое навешивается на персонажей, и постоянно действующие локации. Чтобы атаковать персонажем или использовать другое его действие, карту необходимо повернуть. Вот, пожалуй, и все совпадения — достаточно, чтобы опытный игрок с легкостью освоил Vs System, но явно не хватает, чтобы считать систему очередным клоном «Магии».

Карт ресурсов, подобных «землям» из MTG, здесь нет. Ресурсом может стать любая карта — если положить ее рубашкой вверх в специальную игровую зону. Однако эти карты не пропадают для игры бесследно. Из ряда ресурсов можно сыграть повороты сюжета, а локации и вовсе вводятся в игру только из этой зоны. С оплатой ввода карт тоже не все однозначно. Персонажи и снаряжение обладают стоимостью найма, суммарная стоимость сыгранных за ход таких карт не должна превышать доступного числа ресурсов. Повороты сюжета и локации имеют граничную стоимость. Чтобы их сыграть, достаточно иметь в ряду ресурсов указанное число карт. Граничная стоимость не суммируется: с двумя ресурсами вы можете ввести в игру любое количество карт с граничной стоимостью «2» за ход. Разумеется, пока у вас есть эти карты.

Сыгранные вами персонажи также выстраиваются в ряды. Ближе всех к противнику стоит передний ряд, куда имеет смысл помещать наиболее сильных героев. Между передним рядом и рядом ресурсов вытянулся ряд поддержки. Передние персонажи защищают союзников, находящихся за ними. Только обладая свойством «полет», герой может атаковать защищенного врага. Другое базовое свойство персонажей — «дальность» — позволяет атаковать, находясь в поддержке. Непосредственно перед сражением игроки могут перегруппировать персонажей между своими рядами.

Как правило, сражения происходят один на один. Атакующий и защищающийся персонажи сравнивают показатели атаки и защиты, проигравший оглушается (карта переворачивается), а если оглушен защищавшийся, его владелец теряет выносливость вследствие прорыва. Однако персонажи, принадлежащие к одной команде (эта принадлежность указывается сбоку карты), обладают определенными преимуществами в бою. Герой может поддержать своего близстоящего собрата — тогда прорыва не произойдет. Кроме того, члены одной группировки могут объединиться и атаковать превосходящего противника общими силами. Закончив сражаться, игрок может выбрать одного из своих оглушенных персонажей и восстановить его — остальные оглушенные выходят из игры.

Vs System — игровая механика с очень неплохим потенциалом, и частично этот потенциал уже раскрыт. Подробные правила игры с детальным объяснением всех нюансов и многочисленными примерами занимают уже почти сотню страниц. Однако изучать их ради первого знакомства вовсе не обязательно: стартовые колоды подобраны так, чтобы сразу дать общее представление об игре, не углубляясь в детали. Ну а затем можно и полноценную колоду собрать, и в турнирах поучаствовать, благо проводятся они в Москве достаточно регулярно.

Петр Тюленев

Геймплей	■■■■■■■■□□ (8)
Игровой мир	■■■■■■■■□□ (8)
Художественный дизайн	■■■■■■■■□□ (8)
Качество изготовления	■■■■■■■■■□ (9)
Оригинальность	■■■■■■■■□□ (8)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★☆☆ 8

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

MAGIC: THE GATHERING РАСКОЛ (DISSENSION)

■ Жанр: **коллекционная карточная игра** ■ Издатель: **Wizards of the Coast** ■ Распространитель: **«Мир Фэнтези»**
■ Сайт: **www.mymagic.ru** ■ Количество игроков: **2** ■ Длительность партии: **от 15 минут** ■ Язык игры: **русский**

«**Раскол**» завершает формирование сюжетной линии «Равники» и позволяет в полной мере оценить плюсы и минусы гильдий. Число последних доведено до десяти — теперь мы получили в свое распоряжение все возможные разноцветные пары из пяти цветов «Магии». Благодаря этому колоды, в которых есть несколько цветов (три и более), как, например, **Gift/Greater Good**, смогут полноценно использовать все возможности, предоставленные метагеймом. Если раньше при составлении трехцветной колоды нередко были задействованы карты только двух гильдий, то с появлением сине-белой «Азориус», сине-зеленой «Симик» и черно-красной «Ракдос» наступает полный баланс сил. Как обычно, каждая гильдия получила отличительную особенность.

«Азориус» может похвастаться «предвидением» (Forecast). Это свойство позволяет достигать какого-либо эффекта в игре, когда карта показывается из руки. При этом надо оплатить определенную стоимость (выраженную в мане, повороте существ или чем-нибудь еще). Играть «предвидением» можно только на этапе поддержки и один раз за ход. Это свойство есть у существ, чар и мгновенных заклинаний.

Гильдия «Симик» обладает свойством «прививка» (Graft). Это одновременно статическая и запускаемая способность. Все карты со способностью «прививка» являются существами 0/0. Когда с такого существа убирается последний счетчик +1/+1, оно попадет на кладбище своего владельца, если только его здоровье не подкреплено каким-либо другим эффектом. Суть «прививки» в том, что если в игре уже есть существо с таким свойством, то на следующее существо, входящее в игру, можно положить счетчик +1/+1.

Карты гильдии Ракдос лучше всего проявляют себя с помощью «безрассудства» (Hellbent). Эта способность активируется, когда у игрока заканчиваются карты в руке. Существа черно-красной гильдии характеризуются большими показателями силы и здоровья, но чтобы сыграть их, нужно пойти на какие-то жертвы.

Интересная, хоть и не новая особенность «Раскола» — сплит-карты с изображением сразу двух карт на лицевой стороне. Разыгрывая их, вы сами выбираете, какую из нарисованных карт вводить в игру. Такие карты уже издавались в блоке Invasion и были весьма популярны. Отличие двойных карт в «Расколе» заключается в том, что каждая половинка теперь многоцветная. Новые карты имеют больший потенциал и выглядят гораздо сильнее.

«Раскол», как и предыдущий сет, окажет влияние на стратегию игры. Сразу две гильдии, содержащие синий цвет, создают предпосылки к возникновению «контрольных» колод. **Windreaver** — существо, при виде которого сразу вспоминается знаменитый **Morphling**, отличная карта для контроля. Она остановит почти любую агрессию и завершит партию за несколько ходов. **Voidslime** — великолепная карта, сочетающая **Counterspell** и **Stifle**. Очень забавно выглядит одна из карт, которая своей способностью зачаровывает оппонента (!). Казалось бы, что еще можно придумать? Пожалуйста: фантазия разработчиков не знает границ.

Одно можно сказать точно: новый сет оригинален и не оставит никого равнодушным. Появятся новые колоды, и это приятно разнообразит игру.

Илья Ефимов

Геймплей	■■■■■■■■□□ (8)
Игровой мир	■■■■■■■□□□ (7)
Художественный дизайн	■■■■■■■■■■ (10)
Качество изготовления	■■■■■■■■■■ (10)
Оригинальность	■■■■■■■■□□ (8)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★ 8

На диске в разделе "Вне компьютера"

1. Vs System. Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.

2. Dungeons & Dragons. Дополнения к трем новым книгам правил.

3. AD&D 2nd Edition. Материалы по сеттингу Dark Sun.

4. Battle Cry. Классическая настольно-печатная военная стратегия.

5. Settlers of Catan. Варианты правил для стратегической игры, в том числе игра вдвоем.

6. Call of Cthulhu. Спецподборка материалов по «готической» ККИ, вдохновленной книгами Лавкрафта.

7. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры; спойлер, FAQ и карты Dissension.

The X-Men™

Коллекционная карточная игра

Коллекционная карточная игра Marvel:X-Men позволит Вам принять участие в эпических поединках Супер-Героев и Супер-Злодеев и решить исход этой борьбы. X-Men — самая известная команда Супер-Героев. Присоединись к их борьбе против команды злобных мутантов the Brotherhood,

- Начни игру со стартового набора для двух игроков.
- Используй дополнительные наборы и составь свою уникальную колоду.
- Прими участие в турнирах с системой международного рейтинга.

Клуб Галактика – Москва, м. Багратионовская, Кастанаевская, д. 4
Клуб Феникс – Санкт-Петербург, Лиговский проспект, д. 44 Б

Все использованные логотипы, торговые марки, персонажи и их элементы являются собственностью их владельцев.
Компания «Волшебный Мир», 2006

MARVEL

UPPER DECK ENTERTAINMENT

www.vs-system.ru

КЛУБ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ПОРТАЛ

- Коллекционные карточные игры
- D&D и другие ролевые игры
- Настольные игры
- Настольные игры с миниатюрами
- Аксессуары для настольных игр
- Литература в жанре фэнтези

- В клубе «Портал» Вы можете принять участие в официальных турнирах с системой международного рейтинга.
- Приняв участие в акциях клуба, Вы сможете выиграть множество призов и подарков.

www.portal-club.com

Адрес клуба: м. Тульская, Серпуховский вал д. 18/30

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Гуттаперчевый лучик солнца, хитро изогнувшись, проскользнул сквозь жалюзи и вонзился прямо в левый глаз Светланы Померанцевой, которая в этот момент как раз намазывала маслом тоненький ломтик пшеничной сдобы. *«Ой!»* — воскликнула подстреленная фотонами света Света и выпустила уже наполовину покрытый маслом хлеб. Подчиняясь закону всемирного тяготения, бутерброд ринулся по направлению к полу и смачно шлепнулся прямо на пушистый ковер.

«Ты только посмотри, — обратилась прекрасная половинка ведущих почты к недовольной бородатой физиономии товарища Старпома, — *и почему они всегда падают маслом вниз?»* Физиономия стала еще более недовольной и, состроив многозначительную гримасу, Старпом произнес: *«Есть такая теория! Бутерброд падает маслом вниз всегда. Точно так же, как кошка всегда приземляется на лапы. Достаточно привязать бутерброд к спине кошки маслом вверх, и получится отличная антигравитационная система».*

«Ха-ха! — ответила Света. — *Было бы смешно, если бы не было так грустно. Теперь мне предстоит намазать новый бутерброд и отнести ковер в химчистку. Теории на этот счет у тебя не найдется?»* Старпом: *«Все бы вам, женщинам, передергивать. Вместо того чтобы радоваться началу лета, вы сводите все к бытовым глупостям!»*

В таком духе начиналась работа над новым выпуском «Почты». Скептически настроенные ведущие сидели в жарком помещении, пили кофе, любовались на масляное пятно на паласе, а их мысли то лезли грудью на амбразуру практики, то стратежно заходили в тыл теоретическим изысканиям.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Очень-очень рада снова вас всех видеть со страниц журнала и читать ваши письма. Прошедший месяц был насыщен событиями: с одной стороны, бурно шла работа над «Игрой в онлайне» и видеоуроками «Игростроя». С другой, когда работы над номером только начались, грянула великая и могучая КРИ-2006. И хотя я сама до выставки так и не добралась, ее отголоски в виде писем, анкет, интервью и отснятых материалов долетели до меня в полном объеме.

Собственно, еще до начала выставки было ясно, что в журнале будет масштабный обзор мероприятия и видео на диске. Но нам очень уж хотелось как-то отразить КРИ и в рамках «Почты». Поразмышляв один вечер, мы решили, что надо собрать мнения о выставке у... посетителей. Всем геймерам, которые подходили к нашему стенду в первый день выставки, мы вручали приглашение зайти на наш сайт и оставить там отзыв о КРИ. И вот теперь на отдельной странице мы приводим лучшие, с нашей точки зрения, высказывания об этом мероприятии. Конечно же, с указанием авторства.

Помимо этого в выпуске вас ждет немало интересных рассуждений о том, не потакает ли «Игромания» пиратству, стоит ли выпускать слишком страшные игры, а также измышления на тему, перспективен ли жанр масштабных онлайновых игр для России.

ПИСЬМО НОМЕРА

РАССАДНИК ПИРАТСТВА

Аллилуйя, уважаемые, обожаемые и все такое! Похоже, что вместе с этим письмом мне придется писать рапорт, который ляжет на стол Старпому, ибо я нарушил вашу неприкасаемую установку и решил в 9 348 553 раз написать о флибустьерах. Но зайду я немного с другой стороны. Все, кто пишет статьи для «Мании», из номера в номер повторяют, что пиратство не есть хорошо, разговаривают об этом с разработчиками, на форуме банят людей, дающих линки на варезный софт, и т.д. и т.п.

Однако давайте полистаем журнал! Время от времени в «Фотографической памяти» размещаются скриншоты из игр, еще не изданных в России, поэтому правильно ответить можно, только отыграв в пиратку. В одном из номеров размещен скриншот, по которому любой сможет отключить в браузере автопроверку подлинности Windows. В 101 номере рассказано, как с помощью опять-таки варезного софта вытащить музыку из NFS: Most Wanted.

Последний же каплей, заставившей меня написать вам, стало размещение на диске в 102 номере в качестве «Гвоздя» новейшей версии DAEMON Tools, незаменимой в арсенале любого пользователя пираток! Не кажется ли вам, что все это работает рекламой на тружеников Веселого Роджера? Крайне интересно узнать ваше мнение.

Безумный фанат «Мании» с июня 2004 года, <ЯR>_Dr.$ting* (*drsting@newmsk.tula.net*).**

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НАСТАВЛЯЛ И КОНСТАТИРОВАЛ)

Для начала в общих чертах обрисую уже столько раз обведенную по контуру, прямо-таки намалеванную черном по белому ситуацию. Дабы кто-нибудь случайно не понял нас превратно. Пиратов мы не поддерживаем. Нельзя сказать, что благодаря нашим усилиям флибустьеров игровых морей стало сильно меньше, зато мы почти уверены, что покупателей лицензионной продукции стало несколько больше. А это уже немало.

Это в целом. Теперь о частном, без которого в ответе на данное письмо не обойтись. Начну со вскрытия игр в целом и последнего Need for Speed в частности. Потрошение игры, изменение скриптов, вытаскивание на свет божий музыки, текстур, звуков — все это никоим образом не является пиратством или какой-либо другой незаконной деятельностью. Не является ровно до тех пор, пока вы проводите все перечисленные выше операции у себя дома, не пытаетесь заработать на этом деньги, а в случае музыки — не устраиваете массовых прослушиваний.

«Игромания» — миссия выполнима от Алексея Chestor Куликова.

Адский коллаж Stubbs Fisher от товарища DDV.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

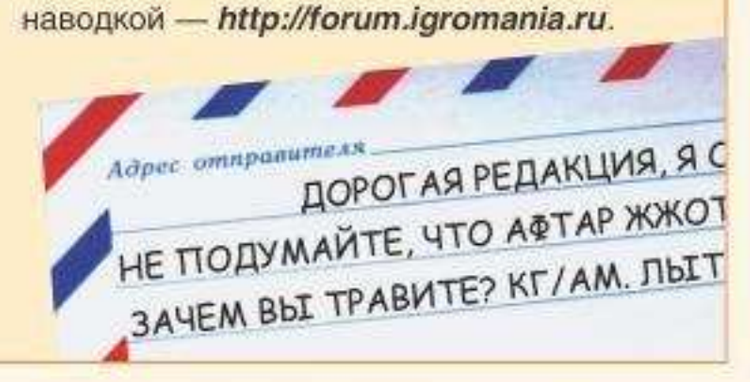
— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

— **Форум «Почта журнала»**. На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.



Вы купили игру, и на своем компьютере вы вправе делать с ней все, что захотите. У вас нет только права использовать результаты своих коварных деяний для заработка или создания стороннего коммерческого проекта. Мы со своей стороны чуть ли не в каждой статье-вскрытии об этом напоминаем и надеемся, что вы и сами про это не забываете. Основная цель «Вскрытия» — продлить жизнь игр, сделать их более интересными для вас за счет самодельных модов.

Теперь что касается упомянутой в письме «последней капли». Наверное, не стоит напоминать, что кухонные ножи создаются для того, чтобы резать огурчики, помидорчики, рыбку там шинковать, колбаску тонкими ломтиками препарировать. При этом все как бы забывают об одной немаловажной вещи: при помощи кухонных ножей совершается около 40% убийств на бытовой почве. Это несколько десятков тысяч смертей ежегодно. Так что же, перестать делать кухонные ножи только потому, что нездоровым людям приходит в голову использовать их для убийства? Так недолго и без промышленности остаться. А там что? Начнем изымать дубины и камни?

К чему я так подробно все это излагаю? Исключительно к тому, что DAEMON Tools — всего лишь эмулятор CD/DVD-привода. Утилита может работать с образами дисков, сделанными в программах вроде Nero, CloneCD, Media Descriptor File и Blindwrite. Изначально это сделано с одной целью — чтобы пользователь мог заэмулировать любой диск (видео, аудио, игровой) и не изнашивать его поверхность постоянным использованием. Ну а то, что некоторые недобросовестные личности таким образом пытаются играть в пиратские версии игр, так это то самое «нестандартное использование кухонного ножа». DAEMON Tools для других целей сделан, и, кстати, большая часть пользователей использует его для вполне легального эмулирования дисков. Напомню, что работа с образами не только позволяет сохранить компакт, но еще и заметно ускоряет операции с файлами.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (БЛАГОУХАЛА И ЦВЕЛА)

Товарищ Макаренков забыл упомянуть еще одну немаловажную деталь: если никто из российских издателей еще не издавал игру, это еще ничего не значит — есть же английские версии! Их либо привозят из-за рубежа, либо печатают на месте, как это делает «**Софт Клаб**». Единственное «но» заключается в том, что они обычно дорого стоят и за пределами Москвы и Санкт-Петербурга их мало кто видел. Правда, в последнее время ситуация начала выправляться: английские версии многих игр можно купить по той же цене, что и jewel'ы. Вспомните историю с **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** от «**Нового Диска**» — в начале 2005 года вышла английская версия, осенью — русская. Тот же самый финт «Новый Диск» провернул с **Tomb Raider: Legend**.

Писать по локализациям пока нет никакой возможности — в этом случае рецензии на некоторые игры вам пришлось бы ждать по несколько лет.

ПИСЬМО №1

ОЧЕНЬ СТРАШНАЯ ИГРА

Здравствуйте! А именно, Старпом, которому крепко жму руку, и, конечно же, Светлана, которой отправляю воздушный поцелуй! Пишу впервые, думаю, что выбранная мною тема вполне актуальна (или хотя бы не менее актуальна, чем тема насилия в играх). Я имею в виду игры жанра survival hor-

УМНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ИЮНЬСКОМ НОМЕРЕ: №6 2006

224 СТРАНИЦЫ

8 GB DVD

ИГРЫ БУДУЩЕГО

РЕПОРТАЖИ С КРИ-2006

ПО МАТЕРИАЛАМ КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР, АНОНСЫ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ РОССИЙСКИХ ПРОЕКТОВ В РАЗДЕЛЕ «ИГРЫ БУДУЩЕГО» И НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ВИДЕО НА ДИСКЕ, ГДЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ИЗДАТЕЛИ ДЕЛЯТСЯ СЕКРЕТАМИ С АВТОРАМИ НАШЕГО ЖУРНАЛА. А ТИМУР ХОРЕВ ДОБАВЛЯЕТ К ЭТОМУ ВИДЕОБЕСЕДЫ С ИЗВЕСТНЫМИ ФАНТАСТАМИ, ВКЛЮЧИВШИМИСЯ В ИГРОСТРОЙ – ЗОРИЧЕМ И ЛУКЬЯНЕНКО.

ВОКРУГ ИГРЫ

ТО, ЧТО НЕ ВОШЛО В HALF-LIFE 2

ВТОРАЯ ЧАСТЬ НАШУМЕВШЕЙ СТАТЬИ АЛЕКСАНДРА ТАРАКАНОВА ОБ ИСТОРИИ СОЗДАНИЯ ВЕЛИКОЙ ИГРЫ И О ТЕХ ЕЕ ЧАСТЯХ, КОТОРЫЕ ОСТАЛИСЬ «ЗА БОРТОМ» – ВОЗМОЖНО, ДО ВЫХОДА ДОПОЛНЕНИЯ?

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

В ОЖИДАНИИ РЕВОЛЮЦИИ

ЧТО БУДЕТ С ВИРТУАЛЬНЫМИ МИРАМИ ЗАВТРА? ПОЧЕМУ ЗАКРЫВАЮТСЯ ГРОМКИЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ПРОЕКТЫ? КАКИЕ НЕРЕШЕННЫЕ ПОКА ПРОБЛЕМЫ СТОЯТ ПЕРЕД ИХ РАЗРАБОТЧИКАМИ? ОБО ВСЕМ ЭТОМ – НОВАЯ СТАТЬЯ ПСМИТА.

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ФИЗИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ РАССКАЗЫВАЕТ ОБ УСТРОЙСТВЕ, КОТОРОЕ, ВЕРОЯТНО, СТАНЕТ НЕОБХОДИМОСТЬЮ ДЛЯ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА В НЕДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ – ФИЗИЧЕСКОМ УСКОРИТЕЛЕ. ЕМУ УДАЛОСЬ ПОСМОТРЕТЬ НА РАБОТУ НОВОГО ПРОЦЕССОРА ВООЧИЮ, В ЧЕМ ВЫ И УБЕДИТЕСЬ, ПРОСМОТРЕВ ВИДЕОМАТЕРИАЛ НА НАШЕМ ДИСКЕ.

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Господа и дамы, спешим донести до вас благую весть. Начиная с прошлого номера на нашем диске поселилась рубрика «**Рассказы читателей**». Когда-то она уже существовала, но подло испустила дух — рассказов приходило немного, а те, что приходили, не всегда стоило делать достоянием общественности. Сейчас ситуация заметно улучшилась, рассказов приходит довольно много, поэтому мы решили возобновить публикацию ваших эпистолярных изысков.

Ну а чтобы дополнительно разнообразить контент раздела на диске, либо Светлана, либо я (Старпом) будем в начале каждого рассказа писать маленькую аннотацию, эдакое резюме по прочитанному. Дочитаете почту и можете прямиком направляться на диск, где вас уже ждет первая порция произведений. Ну а когда и их изучите, садитесь поудобней и начинайте писать свой собственный рассказ. Выйдет хорошим — обязательно опубликуем.

ror и их влияние на психику. У меня вопрос: разработчики не заходят слишком далеко со своими шутками? Лично я прошел все части Silent Hill, и мне порой кажется, что даже очень. Не то чтобы я человек пугливый, но порой становится просто не по себе. А уж эти шуточки со звуками... Хотелось бы узнать ваше мнение.

С уважением, ваш постоянный читатель Ахметгалеев Денис (*denisverygood@mail.ru*)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПОКРЫВАЛАСЬ МУРАШКАМИ И ТРЯСЛАСЬ)

Я бы сказала, ситуация приблизительно такая же, как с кинематографом. То есть если там можно пугать людей, то почему бы не делать это и в играх. Причем, заметьте, многие считают, что кино значительно сильнее действует на человека, чем виртуальное действо на экране монитора (потому что, мол, визуальный ряд фильма более достоверен). При этом совершенно забывают об одной вещи — отождествление с персонажем игры на порядок выше, чем в случае с героем кинофильма.

Так что можно поспорить, что пугает сильнее. Я бы поставила на игры. Но вернемся к вопросу, не заходят ли разработчики слишком далеко со своими «пугалками» и «стращалками». Давайте рассмотрим крайний вариант. Медицине известны случаи, когда люди умирали во время просмотра очередного ужастика. Умирали от страха. Алексей мне тут верно подсказывает, что анатомическая картина на секции это подтверждала: обескровленные печень и селезенка, набухание оболочек головного мозга, спазм периферических сосудов и часто коронарных (сосудов сердца).

Игры же пока никого до смерти не довели. То есть можно с большой вероятностью сказать — несмотря на то, что «запугивающий» потенциал у игр выше, чем у кино, использован он пока не полностью. Звучит жутко, но говорить о том, что разработчики перегнули палку, можно будет только тогда, когда появятся первые больные или даже первые жертвы (надеемся, этого никогда не случится).

Кстати, разработчики почти всегда пишут в титрах или на коробочке, что их игра содержит различные пугающие элементы и не рекомендована, например, товарищам с ослабленной психикой, детям, пожилым людям, беременным или просто очень впечатлительным натурам. Так что, на мой взгляд, все честно. Хотя, признаюсь, мне было очень сложно пройти до конца **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Играла честно: ночью, с выключенным светом, в хороших наушниках. Бррр... Иногда дрожь до костей пробирала. А закончить игру смогла вообще только при свете дня: уж очень страшно было.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НЕДОУМЕВАЛ И БРАВИРОВАЛ)

Вижу, Света тут уже поумничала — размахнуться извилиной категорически негде. Поэтому скажу, с одной стороны, просто, с другой — только за себя. Современный уровень киноужастиков и компьютерных страшилок примитивен донельзя. Как можно пугаться настолько очевидных и банальных вещей, мне категорически непонятно. Для меня всегда было очевидно, что страшить могут только неизвестность и смерть. Причем смерть, по сути, страшит все той же неопределенностью — неясно, что там дальше.

А какая неизвестность в ужастиках? Набор приемов стандартен, он кочует из фильма в фильм, из игры в игру. Либо темнота и жуткий вой на заднем плане, либо какая-то тварь на тебя из темноты выпрыгнет, либо какой-нибудь мертвячок пьяной походкой подковыляет и что-нибудь невнятное пробормочет. Мертвяков в играх я перестал бояться еще в Quake. Жутких воплей наслушался еще в DOOM 2.

Напрыг мерзкой твари тоже один раз испугал — хедкраб в первой «Халфе», до этого на меня в играх никто так не напрыгивал. Но когда все эти составляющие ужастика известны, я отказываюсь понимать, как можно их бояться раз за разом. Это ведь то же самое, что десять раз на одни и те же грабли наступать. Ну поставили неудачно ногу один раз, ну получили деревянной рукоятью точно промеж глаз. Но зачем второй раз-то на гребенку прыгать, даже если она другого цвета и длина зубьев отличается?

На кого рассчитаны все эти примитивные рейтинги ужастиков, тоже не понимаю. Непонятно, как, например, очередная серия «Чужих» может испугать детишек «до шестнадцати». Бегает миленький ксеноморф, машет хвостиком, двигает челюстью, слюнки пускает, а от него стадо десантников дружной гурьбой улепетывает, изредка постреливая через плечо из винтовок и поругиваясь в пространство забористым матом. Чего страшного — неясно. Однако рейтинг стоит.

ПИСЬМО №2

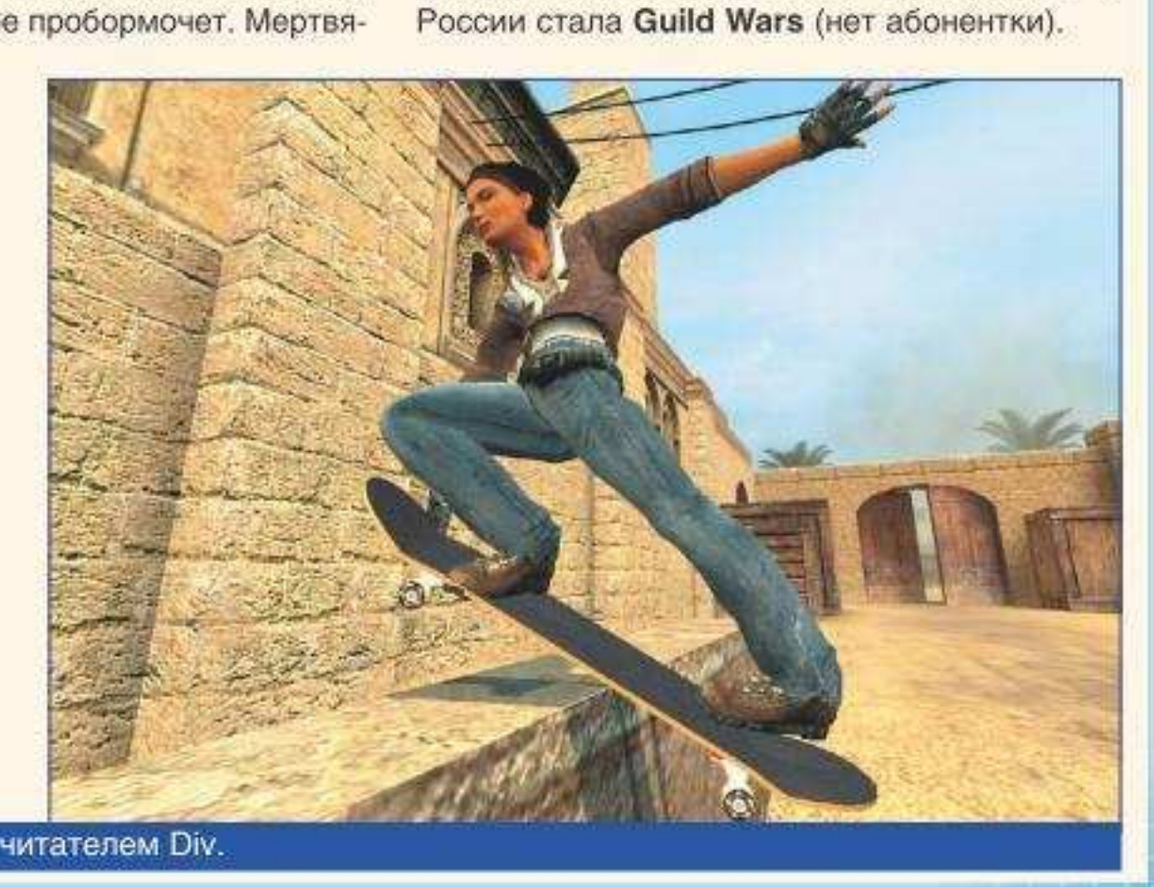
РОССИЯ ОНЛАЙН

Уважаемая редакция Игромании, я бы хотел поговорить вот о какой вещи: сейчас начали везде и всюду рекламировать онлайн-игры на русском языке, но стоит ли переводить такое большое количество текста и диалогов на русский язык? Ведь многие игроки не берут игры не из-за того, что она на иностранном языке, а из-за нехватки средств!

saliery2006 (*saliery2006@yandex.ru*).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПРОНИКАЛА МЫСЛЬЮ В САМУЮ СУТЬ)

Полностью согласна с тем, что рынок больших, да и малых онлайновых игр в России еще очень-очень слаб. К сожалению, нормальный доступ к интернету есть только в крупных городах, а dial-up'а, который есть в глубинке, явно недостаточно, чтобы играть в масштабные онлайновые игры. Более того, доходы населения в большинстве случаев не позволяют играть в MMORPG — надо ведь ежемесячно вносить абонентскую плату. Дорого! Кстати, именно поэтому одной из самых популярных коммерческих онлайн-RPG в России стала **Guild Wars** (нет абонентки).



Дартс и скейтбординг в Half-Life 2, остроумно запечатленные нашим читателем Div.

ОНИ СЛЕДЯТ ЗА ВАМИ!

Уважаемая «Игромания»! Пишет вам ваш постоянный читатель Младший Лейтенант KAMuKADZE. Во-первых, благодарю вас за вашу работу, но перейдем к делу. На январском DVD за 2006 год была обнаружена фотография, на которой изображена боевая техника, атакующая вашу редакцию. Мы хотели мобилизовать все силы для защиты любимой редакции, но, как всегда, все ресурсы оказались заняты... Как вы там? Держитесь? Хотя раз журнал выходит, значит, держитесь.

А дальше... а дальше наступило 7 апреля. Первый день КРИ. Наш отдел высылает опергруппу под моим командованием в «Космос». Уже на подходе мы заметили ИХ. ОНИ показались нам подозрительны. 8 апреля мы ИХ сфотографировали, и оказалось, что это техника, штурмовавшая вашу редакцию! Прошло два дня, и с вашими людьми еще ничего не случилось. Мы подозреваем, что они хотят захватить ваших сотрудников.

9 апреля. Будьте бдительны, опергруппа не сможет вас защитить, так как она очень малочисленна и не может раскрывать свои лица.

Техника находится на стоянке около «Космоса». Осторожнее, возможна засада. Высылаю вам фотографии, сделанные опергруппой. Знайте ИХ в лицо и будьте осторожны. Нам нужен ваш журнал!

Искренне ваш, Крючков Никита aka KAMuKADZE.

Редакция «Игромании» выражает огромное спасибо опергруппе, охранявшей и своевременно информировавшей игроманьяков о всех ИХ передвижениях. Только благодаря вам, ребята, журнал не пал под напором коварной техники, которая, вне всякого сомнения, готовилась подстеречь нас на КРИ и поглотить нас скопом своими стальными клешнями.

Но есть как минимум два момента, которые однозначно говорят о том, что онлайновые тайтлы на отечественный рынок надо продвигать, и желательно в локализованной форме. Момент первый. Интернет-провайдеры в России бурно развиваются, множатся, дешевеют и начинают предоставлять все более качественный выход в Сеть. Еще несколько лет, и на территории всей страны будет доступна хорошая ADSL-связь. К этому моменту надо «подготовить почву». То есть создать некую базу проектов, в которые можно будет начать играть. Если учесть, что онлайновые игры в отличие от оффлайновых живут значительно дольше, а пик популярности тоже обычно отсрочен от момента начала продаж на год-полтора, подбирать такие тайтлы можно уже сейчас.

Момент второй. Адаптируя под отечественного пользователя популярные западные игры, отечественные издатели привлекают внимание забугорных воротил геймдева. Там понимают: России нужны крупные онлайновые проекты. А это отчасти гарантирует, что в ближайшем будущем разработчики онлайновых тайтлов начнут делать хотя бы элементарную поддержку кириллицы. Сейчас ведь даже просто пообщаться в игровом чате на «великом и могучем» проблема: большинство игр не воспринимает русскую раскладку.

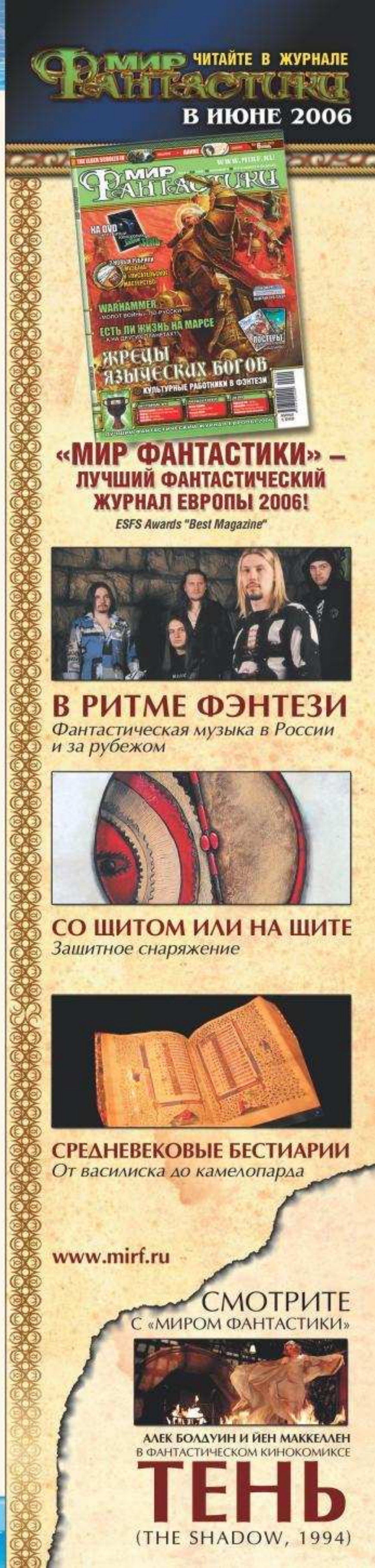
Наконец, хотелось бы добавить, что отечественные издатели будут все чаще обращать внимание именно на масштабные онлайновые ролевые игры. Точнее даже так: те, кто начнут это делать, в ближайшем будущем окажутся в выигрыше, потому что онлайновые проекты как в России, так и по всему миру, будут только набирать популярность.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВДУМЧИВО ПРЕДРЕКАЛ)

Ух, разговорились! Из-за чего вообще весь сыр-бор? Какие еще «онлайн-игры на русском языке»? На данный момент из серьезных онлайновых проектов — а серьезными в данном случае стоит считать только ролевые игры, в которых очень много текста, — в России локализовали ровно один. **EverQuest II**. И больше ничего.

Будут ли издатели и дальше переводить на русский онлайновые тайтлы, пока непонятно. Но, скажем так, с их стороны было бы глупо этого не делать. Недостаток русскоязычных онлайновых RPG на рынке очевиден. До недавнего времени была, по сути, только одна полноценная «рашн-MMORPG» — «**Сфера**». Но, при всем моем уважении к ней, игра устарела. Игрокам, которые не сильно дружат с английским, нужна альтернатива.

Обратите внимание, **Akella Online** (подразделение «Акеллы», активно осваивающее онлайновые проекты) стало известным буквально за считанные месяцы, если не за недели. Про компанию говорят чуть ли не на всех форумах, посвященных MMORPG. Пройдет немного времени, рынок наполнится, и «выстрелить» вот так же легко уже не получится. А сейчас — пожалуйста. Ниша еще не занята, вакантные места в наличии. Да, денег много не заработаешь, скорее всего, какое-



то время придется работать себе в убыток (в данном случае это называется «вложение в будущее»). И, как верно заметила Света, будущее это наступит довольно скоро.

ПИСЬМО №3

МУЗА — ВСЕМУ ГОЛОВА

Приветствую, уважаемые Светлана и Алексей! У меня к Вам такой вопрос: в журнале и на диске публикуются списки людей, принимавших участие в работе над теми или иными материалами. Алексей может быть и координатором проекта, и руководителем, и еще кем-нибудь, а вот у Светланы всегда одна и та же должность — муза. Интересно, в чем смысл этой профессии (если это вообще профессия)? Объясните, пожалуйста!

С уважением, ваш постоянный читатель и почитатель Lucas Kane (*lucaskane@mail.ru*).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КЛЯУЗНИЧАЛ ИСПОДТИШКА)

Отвечаю в самую последнюю очередь, когда Светлана уже отписала свою часть «Почты» и, надсадно свистнув паровозным гудком, отбыла в сторону южного горизонта на заслуженный отдых. Если быть кратким и не расползаться мыслью по древу, то муза выполняет свою основную обязанность. Она вдохновляет. Как минимум — одним лишь фактом своего присутствия. И это у Светы получается практически идеально. Стоит ей появиться, допустим, на игростроой-площадке «Игромании», как все не только кидаются готовить прекрасной даме кофе и угощать ее конфетами/фруктами, но и выдавать на-гора гениальные идеи, которые в другой ситуации в голову просто не считают нужным прийти.

Вот вам живой пример. Геймдев-отдел «Мании», а именно игростроой-артель с кодовым названием «Format C:», сидела и уныло посасывала выдохшуюся колу из пивных кружек. Мысль не шла, работа не клеилась, мозги куксились, физиономии были откровенно кислыми. Тренькнул звонок, распахнулась дверь, влетела румяная по случаю мороза Светлана, всех расцеловала, врубила диск с детскими песенками, заварила зеленый чай... И к тому моменту, как она угнездилась в мягком кресле, в головах игростроой-коллектива уже оформилась идея первоапрельского шуточного перевода карты для **Warcraft III**. Вот так это приблизительно и работает. Музой стать практически невозможно, ею можно только быть.

Но госпожа Померанцева, как товарищ деятельный, дотошный, настырный и крайне работящий, разумеется, не могла остановиться просто на роли бездействующей, но всех вдохновляющей музы. Она пошла дальше. Начала засовывать свой любопытный носик в самые различные аспекты создания журнала. Сначала накидала идей для «Сделано в «Игромании»», затем умело скооперировалась с Татьяной Улановой и проработала концепцию нескольких статей для «Игры в онлайне», сейчас вот (перед самым отъездом) вместе с Андреем Мирошниченко варит котелком над заставкой к геймдев-урокам.

Вот такие вот игроманские пироги. Дифирамб пропет, суть музности раскрыта, конструктив добавлен.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Наш почтовый ящик продолжает работать виртуальным комбайном, принимая, перемалывая и выдавая отличный сухой остаток из ваших веб-шедевров. Напомню, что в журнале публикуются только самые-самые сайты. В который уже раз довожу до сведения, что:

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru** с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.*

1. http://hiot.spb.ru — молодой, постоянно эволюционирующий (как по функциональности, так и графически, и по количеству материалов) сайт русского Warcraft-клана HiOT, недавно появившегося на просторах европейского сервера **Battle.Net**. Есть форум, где молодые авторы пробуют себя в написании статей про игры, обсуждаются реплеи игр, которые может закачать на сайт любой желающий.

2. http://gtaavto.by.ru — сайт об игре GTA: San Andreas. Здесь собрано большое количество дополнений и модов. Ежедневное обновление, приятный дизайн.

3. http://moonword.com.ru — сайт посвящен различным фэнтези-мирам.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

И снова, и снова пора расставаться! И ведь с самого начала работы над рубрикой всегда знаю, что настанет момент, когда придется написать эти прощальные строки... И все равно каждый раз надеюсь, что, может, как-нибудь удастся обойтись без этого. Но законы работы над журналом, равно как и законы природы, неумолимы. Поэтому остается только глубоко вздохнуть и задержать дыхание до следующего выпуска «Почты». Если взглянуть на ситуацию чуть с другого ракурса, то получается, что все не так уж и плохо. Когда вы читаете эти строки, мы с Алексеем уже вовсю трудимся над очередным выпуском. То есть процесс практически непрерывный.

Целую, обнимаю, ваша Света.

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Вам никогда не приходило в голову, что случится, если вся вода на планете вдруг замерзнет? Или вымрут все мухи? А если волосы начнут расти на пятках, а не на пятках не расти? Или метрическая система даст сбой, и в километре обнаружатся лишние 24 метра?

Я о такой ерунде не думаю, потому что у меня есть чем заняться. Но вы можете посоображать на досуге. А когда мысль сформируется в нечто удобоваримое, сесть, написать толковое письмо и прислать его к нам в редакцию. Практика показывает, что именно из самых нестандартных, в буквальном смысле сумасшедших вопросов получаются самые интересные обсуждения.

Оставайтесь на нашей волне и не храпите по ночам! До ближайшего конца света ваш, Старпом МакаренкOFF. ■

КОНКУРС «КТО ТУТ ГОНИТ?»

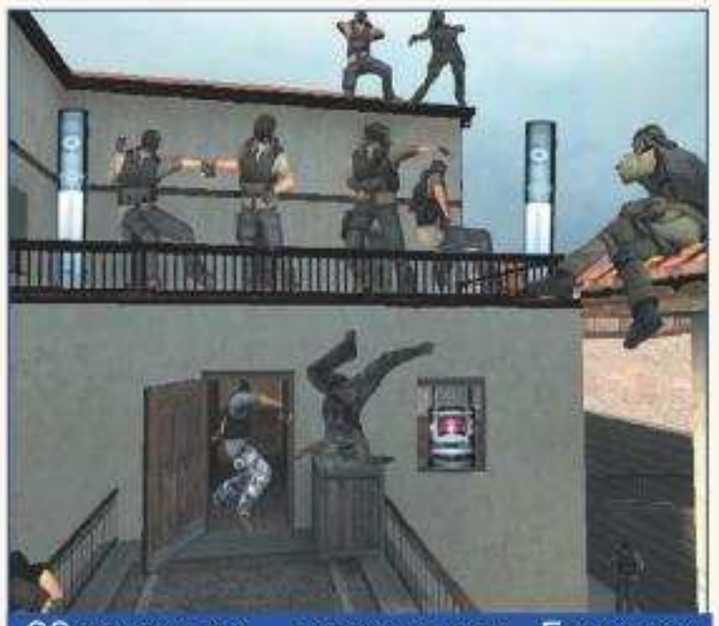
Не прошло и трех месяцев (всего ничего!), а мы уже спешим подвести результаты конкурса, который был объявлен в апрельском номере «Игромании». Вкратце напомним суть мероприятия. Отвечая на ваши вопросы, мы со Светланой разделили обязанности. Один, скажем так, откровенно гнал/прикалывался/катил телегу, а второй, соответственно, говорил правду, без намека на шутку.

Чтобы окончательно сбить вас с толку, мы еще и подписи к нашим ответам сделали. Они как бы объясняли, говорит отвечающий правду или нет, но затем мы подписи тщательно перепутали... Чуть сами не забыли, кто лукавил, а кто порол правдуматку. Вам предлагалось стремительно угадать, кто в ответе на тот или иной вопрос прикалывался, а кто нет. С задачей справились более двухсот человек, так что мы были просто в восторге от собственной прозорливости: ведь мы заранее предупредили, что приз получит только тот, кто пришлет верный ответ первым. И такой читатель был, разумеется, только один.

Василий Кранских — принимайте наши самые искренние поздравления! Вы получаете наш главный приз. Мы предупреждали, что он будет смешным, но не знали, что он будет из себя представлять. Итак, шутка состоит в том, что мы сделаем (когда вы читаете эти строки, награждение уже состоялось) победителю не шуточный, а вполне себе такой серьезный подарок. Основной приз — коллекция моих (старпомовских) журналов «Игромания». С первого выпуска (в редакции один такой остался, второй жил у меня дома) до последнего, без каких-либо пропусков.

И второстепенный не совсем приз, а, скорее, антураж к призу — ужин со мной и Светланой в одном очень уютном московском ресторанчике. Разумеется, никакой романтики, только море интересных разговоров о компьютерных играх, «Игромании», игростроой-индустрии и просто за жизнь. Там мы вручим подборку журналов и даже довезем победителю до дома эту огромную кипу.

Вот такое вот не совсем шуточное, но от этого не менее забавное завершение первоапрельского конкурса!



CS-вечеринка, воссозданная Богданом Халдиным. Парни зверски отжигают!

ЧИТАТЕЛИ «ИГРОМАНИИ» НА КРИ-2006

Предлагаем вашему вниманию отзывы наших читателей о КРИ-2006.

ЛЕОНИД ДАВЫДОВ

Впервые на КРИ; в следующем году планирует посетить конференцию еще раз.

Тяжела и неказиста жизнь простого программиста! А если это игровой программист, то его жизнь всегда находится за гранью добра и зла. Так вот, КРИ — это место, где собрались все боги игровой индустрии. Вместе они творили добро и зло. И самое страшное, показывали это другим и учили, как это делать. Одни только названия лекций («Как убить игрового журналиста») говорят сами за себя. Все это зло своими обнаженными телами прикрывают красавицы-девушки, которые ходят туда-сюда и что-то раздают! Наверное, это конверты... Кстати, они (эти исчадия ада) даже умудрились позвать мега-ведущего, который стебался над всеми, а под конец просто ушел за кулисы... Так вот, люди, спасайтесь от нашествия КРИ-2007, которое обещает быть ЕЩЕ ИНТЕРЕСНЕЙ!

ОЛЕГ БЕЛОУСОВ

На КРИ впервые; мероприятие оценивает как феерическое; собирается обязательно забежать на КРИ-2007.

Ну что сказать... Выражаясь словами одного моего товарища-программиста — нас наКРИло по полной программе! Самое главное — это всеобщая атмосфера праздника и веселья, оттеснившая все деловые вопросы на второй план. Теперь я знаю — у российских гейм-девелоперов есть свой профессиональный праздник. И он проходит в апреле, в Москве, в гостинице «Космос». До встречи на КРИ-2007!

МАКСИМ ФРОЛОВ

Впервые на КРИ; ужасно понравилось; в следующем году обязательно пойдет снова.

Я ни разу не был на конференциях и рад, что сразу попал в точку. Так много известных людей, и все не на фотографиях, а живые. Я собрал целую коллекцию автографов, в том числе и почти у всех авторов «Игромании». Единственное, что разочаровало, — цена билета. Не каждый может позволить себе потратить 3000 рублей на просмотр новых проектов и прослушивание лекций. Тем более что многие, кто купил себе участие, не ходили на конференции, а только рассматривали стенды. Не думаю, что надо снижать эту цену, ведь учредители тоже хотят кушать. Но, на мой субъективный взгляд, можно было бы ввести разделение билетов. Поясняю: тот, кто хочет посмотреть стенды, покупает lite-версию билета за, например, 1000 рублей, а тот, кто хочет сходить еще и на лекции, пусть берет себе полный билет за эти 3000 рублей. Вот, собственно, и все. Хотелось бы пожелать, чтобы КРИ и дальше совершенствовалась и улучшалась, а «Игромания» росла и развивалась.

ВЛАДИМИР МОИСЕЕНКОВ

Был на предыдущих КРИ; мероприятие оценивает на «четверку»; в будущем году обязательно забежит на КРИ-огонек.

Вот уже в третий раз я попал на КРИ, в третий раз я был волонтером! Меня, безусловно, радует возрастающий интерес к этому мероприятию не только игроков, разработчиков, журналистов, но и простых смертных. Возможно, в этом году на КРИ не было новых проектов, притягивающих к себе и не отпускающих ни на секунду в течение трех дней. Там было нечто большее! Изумительная атмосфера всеобщего понимания. Я встретил много старых знакомых, познакомился с новыми, был назван талисманом всей редакции «Игромании» и вообще получил такой заряд положительных эмоций, благодаря которому я уверен на 100%, все будет хорошо (по крайней мере, еще один год)!

НИКИТА КОЛЯДОВ

Впервые на КРИ; выставка понравилась; собирается ходить и в будущем, если цена на билет будет не столь высока.

Я побывал в гостинице «Космос» впервые, и мне там, конечно, очень понравилось, особенно стенд Geleos. Очень хороший стенд с книгами представила типография «Кудиц-образ», я купил у них книгу «Создание игр в Macromedia Flash MX» и уже с помощью нее почти доделал интерактивный сайт. Да и стенд PlayStation был крутой. Поразило, как здорово играть в консоль на широкоформатном плазменном телевизоре. Понравилась демка «Пираты XXI века», ведь нечасто удается прокатиться на трицикле.

Спасибо редакции «Игромании» и их коллегам за коллекцию журналов — «Мир фантастики», «Игроманию» и, конечно, ЛКИ (тоже оказался очень хороший и насыщенный материал, в том числе и про булавы). Но! Цена на билет очень высокая, такая высокая, что до нее сложно достать. Я, в принципе, понимаю, что предприимчивый девелопер многое вынесет с конференции, но хотелось бы, чтобы у тех, кто зарегистрировался заранее (аж за месяц до выставки), были бы хоть чуть скидки.

Еще оказалось проблемой продемонстрировать свои собственные анимационные и интерактивные разработки в современных программных пакетах, сколько я ни ходил в течение всей субботы по залам, так и не смог найти человека, который дал бы оценку моим талантам и возможностям.

P.S. А защита и безопасность были просто на грани... У меня самого была возможность раз 10 перекинуть инфу со стенда Intel к себе на флэшку через USB, пока студенты-надзиратели болтали между собой, разгоняя тоску-матушку. Отсюда шуточный вывод: идите все на различные выставки, там для вас будет море полезной и нужной информации по самым важным и самым разным вопросам!

КОНСТАНТИН КУЗУБ

Впервые на КРИ; ужасно понравилось; пойдет еще.

КРИ была суперская. Особенно стенд Nival с пятыми «Героями», где играли эльфийки на флейтах. Разыгрывался меч, но достался, к сожалению, не мне. Очень расстроило то, что не приехал Холтман из Valve, сказали, что у него нелады с документами. «Бука» показывала Half-Life 2: Episode One (жаль, что только ролик). Ну, в общем, было здорово! На КРИ-2007 буду обязательно!

ДАНИИЛ ФАДЕЕВ

Уже был на КРИ; в этот раз понравилось; непременно забежит в следующий раз.

Все три дня с 7 по 9 апреля был на КРИ. Там было много чего интересного, но главное, несомненно, это лекции и семинары. Лекций было много, большинство мне интересны, но, к моему глубокому сожалению, они все время шли параллельно, поэтому приходилось делать жестокий выбор. К примеру, один раз мне были сильно интересны сразу четыре лекции, но выбрать можно было только одну. Чаще выбор проходил между двумя или тремя лекциями. Правда, в первый день я в основном изучал проекты, но последние два дня посвятил учебе, и только в перерывах (особенно во время обеда), успевал походить по стендам. После КРИ и людей вроде Андрея «КранКа» Кузьмина основная масса докладчиков в университете кажется серой массой. Особенно женская половина, при которой только пишем, а полезная информация при этом стремится к нулю.

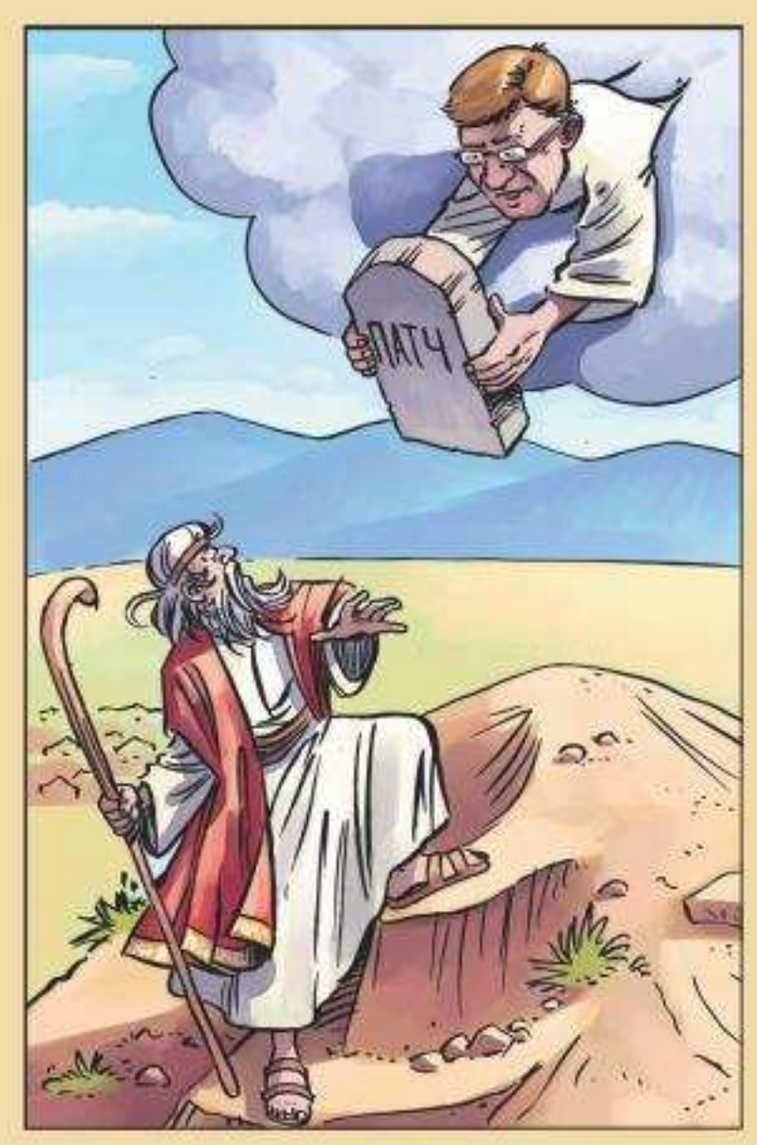
Серьезный минус — это размеры помещения, многие компании отсутствовали, людей много, особенно запомнилась церемония награждения, когда ее ждали около 40 минут, в зал не пускали, люди, естественно, сильно устали, поэтому когда стали пускать, началась давка, но в целом все обошлось. Церемония прошла хорошо, весело, правда, количество игр было невелико, особенно консольных. Было много интересных людей, не считая представителей игровой индустрии, вроде Гоблина и Александра Зорича (в двух лицах), плюс всякие зомби, эльфы, террористы, маги...

Разыгрывался Меч Героя, но для этого надо было постоянно играть в карточную игру, а в первый день я только карточек набрал, но не играл, так как не было времени. В общем, было замечательно, хоть и сильно к концу дня уставал, но зато много пользы. Жаль только, конференция короткая, надо до 5 дней продлить.

Спасибо организаторам, докладчикам и всем, кто в той или иной мере помог стать КРИ важнейшим событием игровой индустрии в России!

Юрий Нестеренко
http://yun.complife.ru/1st.htm

Почему глючат программы



Иудаизм:

К чему спрашивать, почему глючат программы? Надо ждать патча!

Католицизм:

Первая программа была безглючной. Но захотела идти на компьютере Apple и заглючила. Все программы являются версиями первой и сохраняют глюки в целях совместимости.

Православие:

Нельзя спрашивать, почему глючат программы. И пользоваться патчами тоже нельзя, особенно западными. Надо заботиться не о том, чтобы программа работала, а о том, что с ней будет после деинсталляции.

Протестантизм:

Программист так любит программы, что позволяет им глючить, падать и вешаться. И вообще, надо больше работать с глючными программами. Глюков это не исправит, зато заработаете больше денег.

Свидетели Иеговы:

Только у нас есть настоящий патч, исправляющий любые глюки! И мы готовы предложить его всем практически бесплатно. Но патч не будет работать, если вы не уверуете, что он действительно исправляет глюки. Если вы поставили патч, а глюки не исчезли, значит, вы не уверовали.

Мормоны:

Программы глючат потому, что их запускают на неправильных компьютерах. Правильные компьютеры есть только у нас. Еще немного, и мы узнаем, как их включить.

Ислам (сунниты):

Если программа глючит, значит, она неверная. Неверные программы надо стереть. Безглючны только верные программы. Если верная программа выдает, что 2*2=5, значит, глючат все программы, дающие другие результаты.

Ислам (шииты):

Только один программист писал верные программы. Верными являются также последующие версии этих программ. Все остальные программы глючат по определению.

Индуизм:

Программы глючат потому, что в них были глюки до инсталляции, когда они были другими программами на других компьютерах. После деинсталляции они снова станут другими программами и будут глючить из-за глюков, которые в них есть сейчас. Патчи тут не помогут, потому что все предопределено.

Буддизм:

Программы глючат потому, что вы задаетесь этим вопросом. Не следует стремиться избавиться от глюков. Но не следует стремиться и не избавляться от них. Патчи лишь умножают глюки. Нет никакой разницы между хардом и софтом, программой и программистом. Программа, избавленная от глюков, впадает в нирвану. Программы в нирване не глючат, но и не работают.

Дзен-буддизм:

Глючит ли программа, распечатывающая сама себя? Как выглядит программа, не записанная ни на одном носителе? Однажды ученик спросил учителя, как избавиться от глюков в программах, и учитель дал ему вирус CIH. Однажды другой ученик сказал учителю, что хочет программу без глюков. «*Дурак!* — крикнул учитель. — *Почему ты не просишь глюк без программы?*» — и ударил его винчестером по голове. Если вы все еще не обрели просветление, с вами не о чем говорить.

Даосизм:

Глюк, который можно отловить, не есть истинный глюк. Патч, который можно написать, не есть истинный патч.

Конфуцианство:

Программы глючат из-за неверного понимания порядка вещей. Попытки исправить их с помощью патчей, как делают западные варвары, противны этикету и должны быть упразднены. Совершенномудрый постигнет истинный смысл и необходимость глюков.

Сатанизм:

Каждая программа имеет право глючить! Постыдность глюков — христианская пропаганда!

Растафарианство:

О, и программы тоже? А где они траву берут?

Экуменизм:

А давайте глюки всех программ объединим в одну!

Атеизм:

Вера в так называемый патч — средство оболванивания пользователей. Глючность программ — объективный закон природы, и с этим ничего не поделаешь.

Социализм:

Программы глючат из-за неравенства. У них разная длина, разное расширение и разные запросы к памяти. Патчи не помогут бороться с глюками, ибо не устраняют причину. Следует сделать все программы одинаковыми, уничтожить все операционные системы кроме одной, отобрать у всех пользователей персоналки и сделать вместо них один большой компьютер.

Коммунизм:

Программы глючат из-за вредительства! Надо расстрелять программистов. А заодно, на всякий случай, производителей компьютеров. Да и вообще, зачем нам какие-то программы? У нас уже есть Программа партии!

Нацизм:

Кстати, и воды в кране нет по той же причине.

Ницшеанство:

Программы глючат потому, что они всего лишь программы и достойны презрения. Только сверхпрограмма будет безглючной.

Критики ницшеанства:

У сверхпрограммы будут сверхглюки, ха-ха!

Фрейдизм:

На самом деле все графические оболочки предназначены для просмотра порнокартинок. А все текстовые редакторы для печатанья порнотекстов. А все языки программирования — для написания оболочек и редакторов, используемых для просмотра порнокартинок и порнотекстов. Если их использовать для других целей, глюки неизбежны.

Юнгианство:

Программы глючат потому, что в коллективном бессознательном существует архетип глюка, которому противостоит архетип патча. Таким образом, ошибаются те, кто думает, будто патчами они смогут победить глюки; на самом деле, работая на архетип патча, они тем самым укрепляют и архетип глюка.

Экзистенциализм:

На самом деле вас не интересует, почему глючат программы. Если вы спрашиваете об этом, значит, у вас уже есть патч.

Феминизм:

Программы глючат из-за дискриминации по расширению! И вообще, миф о глючности программ придумали шовинистические свиньи из служб техподдержки, которые боятся потерять работу!

Сексуальные меньшинства:

Называть это глюками — оскорбительный предрассудок! Это не глюки, а особенности, которыми можно гордиться! Они, между прочим, есть даже у таких знаменитых программ, как Microsoft Windows и Borland Delphi!

Пролайферы (движение противников абортов):

Глючные программы тоже имеют право на инсталляцию!

Greenpeace:

Программы глючат из-за загрязнения окружающей среды! 500 лет назад, когда промышленность не отравляла Землю, о глюках программ никто и не слышал! Что, скажете, не так? ■

Автор иллюстраций - Александр Ремизов

Июнь
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
ИГРОМАНИЯ
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
Издатель: Nival Interactive
Разработчик: Nival Interactive

Июнь
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
ИГРОМАНИЯ
SpellForce 2
Shadow Wars
Издатель: JoWooD Productions ● Разработчик: Phenomic ● Издатель в России: GFI/Руссобит-М

Дай бог памяти (молитва советского программиста)

Главная программа — функции malloc:

— Прошу обеспечить выделение 257 килобайт Conventional Memory.

Функция malloc — операционной системе:

— Прошу выделить 257 килобайт Conventional Memory в связи с производственной необходимостью.

Операционная система — главной программе:

— Выделить 257 килобайт Conventional Memory не представляется возможным в связи с отсутствием таковых. Есть 3 мега Extended. Берете?

Главная программа — обработчику исключений:

— С памятью облом. Что делать будем?

Обработчик исключений — процедуре оптимизации:

— Необходимо добиться экономии памяти за счет более рационального использования системных ресурсов.

Контроллер прерываний — обработчику прерываний:

— Тут это... юзер кнопку нажал...

Главная программа — обработчику прерываний:

— Не дергайся! Подержит и отпустит.

Процедура оптимизации — обработчику исключений:

— Готово!

Главная программа — обработчику исключений:

—Ну что там?

Обработчик исключений — главной программе:

— Еще хуже стало. Может, на диск посвопимся?

Главная программа — жесткому диску:

— Прошу принять на хранение swap-файл в размере 257 килобайт.

Жесткий диск — главной программе:

— Ваша просьба не может быть удовлетворена за недостатком места.

Главная программа — операционной системе:

— Что еще за глюк? Было же место!

Жесткий диск — главной программе:

— Никакой это не глюк. Вы еще прошлый swap-файл на 4 мега не забрали. А я, между прочим, не резиновый. И даже не stacker'ный.

Контроллер прерываний — обработчику прерываний:

— Тут это... юзер опять кнопку давит...

Обработчик прерываний — PC speaker'у:

— Ну скажи ему что-нибудь, пусть отвяжется!

PC speaker — юзеру:

— Би-и-ип!

Главная программа — операционной системе:

— Ну, может, можно чего-нибудь перераспределить?

Операционная система — главной программе:

— Другим задачам тоже память нужна. Вам что, General Protection Error схлопотать охота?

Главная программа — хакерской функции:

— Ну-ка выясни, кто там сожрал всю память, и выкини их к XT-шной матери!

Контроллер прерываний — обработчику прерываний:

— Тут юзер Ctrl-Alt-Del жмет!

Главная программа — обработчику прерываний:

— Да отруби ты этому зануде клавиатуру! Мы тут делом заняты...

Хакерская функция — главной программе:

— Опаньки!

Главная программа — операционной системе:

— Ну что там? Сколько памяти свободно?

Операционная система — главной программе:

320 Conventional и... ой, куда это Extended Memory Manager делся?

Главная программа — хакерской функции:

— Ты что начистила, <censored>?

Хакерская функция — главной программе:

— А че я, че я? Мне сказали выкинуть, я и выкидываю!

Функция malloc — операционной системе:

— Прошу выделить 257 килобайт Conventional Memory в связи с производственной необходимостью.

Операционная система — главной программе:

— Не могу. У меня в Extended Memory важные данные лежали. И вообще, я с вами скоро повешусь!

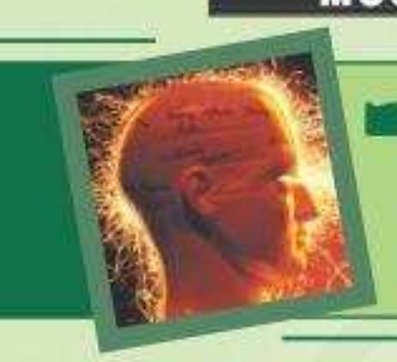
Кнопка Reset — процессору:

— Ну что? Доигрались?

...холодный рестарт...

Autoexec.bat — главной программе:

— Так на чем мы остановились? ■



ТЕСТ НОМЕР 70 ХОРОШО ЗАБЫТОЕ НОВОЕ

Юбилейный 70-й тест мы встретили с мыслью: *«А не пора ли основательно перетрясти рубрику «Мозговой штурм»?»* Вот и вам вопрос — не пора ли? А если пора, то какие бы конкурсы вы хотели видеть на этих страницах? Советы и рекомендации шлите на хорошо знакомые вам ящики ***test@igromania.ru***, ***screenturs@igromania.ru***, ***photo@igromania.ru*** или на почтовый адрес редакции.

А чтобы было интереснее, вот вам одна из наших идей: скорее всего, в ближайшее время ответы на конкурсы начнут приниматься еще и по SMS.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому — от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***test@igromania.ru*** *или на* ***почтовый адрес редакции*** *с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»***.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какие из перечисленных ниже видов оружия в Condemned отсутствуют?

А. Заточки
Б. Доски
В. Пистолеты
Г. Винчестеры
Д. Автоматы

❷ Вопрос по Dreamfall. В Касабланке, неподалеку от дома Зои (одна из главных героинь игры), есть кофейня Moca Loco. В меню этой кофейни есть все, кроме:

А. Зеленый и черный чай
Б. Эспрессо
В. Капуччино
Г. Двойной и тройной эспрессо
Д. Кофе «мокко»

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ PC-версия Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter разрабатывалась силами Red Storm Entertainment и шведской компании GRIN.

А. Сущая правда.
Б. Глупости говорите.

❹ В финале Dreamfall и Эйприл, и Зои умирают.

А. Печально, но факт.
Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

❺ *I know how to play you, Dad. That's what daughters do.*

(Я знаю, как манипулировать тобой, папа. Так делают все дочери)

А. The Longest Journey
Б. Dreamfall
В. Paradise
Г. Keepsake
Д. Tomb Raider: Legend

❻ *Collecting evidence had gotten old a few hundred bullets back. I was already so far beyond the point of no return I couldn't remember what it had looked like when I had passed it.*

(Сбор доказательств стал ненужным несколько сотен пуль назад. Я уже был так далеко от точки невозвращения, что не мог даже вспомнить, как это случилось).

А. Condemned: Criminal Origins
Б. CSI: 3 Dimensions of Murder
В. Deus Ex: Invisible War
Г. Max Payne
Д. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

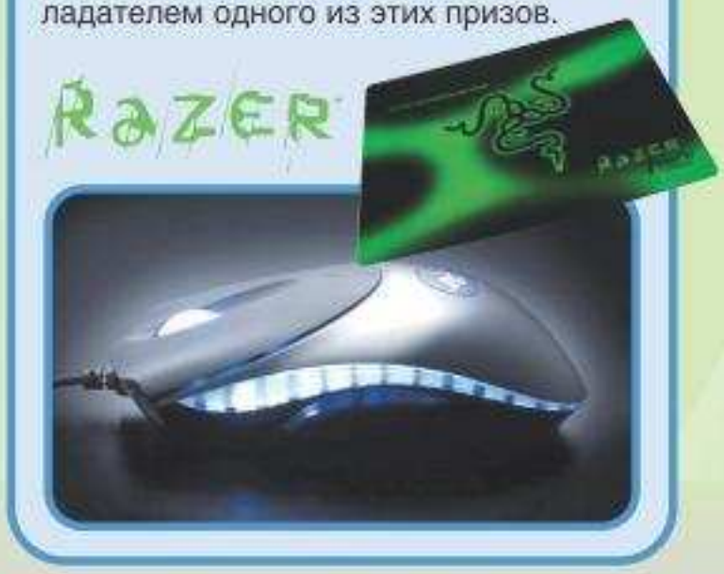
ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❼ Все внимание на скриншот из Condemned. Что сейчас случится с Итаном?

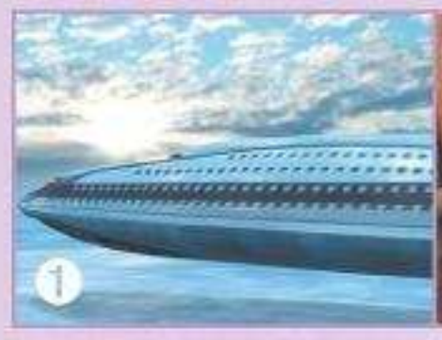
А. Он будет убит (это финал игры).
Б. Он будет убит, но самом деле Итан и так уже давно мертв.
В. Он будет ранен.
Г. Он будет ранен, а затем погонится за этим типом со вставной челюстью.
Д. С ним ничего не случится: Итан оглянется, а сзади никого не окажется.

НАШИ ПРИЗЫ

Для победителей нынешнего теста у нас заготовлены три лазерных мышки **Razer Copperhead Tempest Blue** (разрешение 2000 dpi) и два фирменных коврика для них, предоставленных компанией **Razer** (***www.razerzone.ru***). Торопитесь с ответом, и вы можете стать обладателем одного из этих призов.



Фотографическая память №6. Июнь



«**Фотографическая память**» продолжает работать в штатном режиме. Правила такие же, что и раньше: от вас требуется расставить картинки из игры **Dreamfall: The Longest Journey** в правильном порядке (сначала скрин из первой главы, затем — из второй, далее — из третьей, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4.

Из числа всех писем с правильными ответами случайным образом будет выбрано десять победителей. Им достанутся диски с первой серией **SiN Episodes — Emergence**. Призы предоставлены нам российским издателем игры — компанией «**Бука**».

Письма с ответами шлите на ***photo@igromania.ru*** или на **почтовый адрес редакции с пометкой «Фотографическая память» и ее номером**. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «**По журналу/Мозговой штурм**».

СКРИНТУРС НОМЕР 6 Июнь

В «**Скринтурсе**», как и на западном фронте, без перемен. Правила остаются прежними: вам нужно отгадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе «**По журналу/Мозговой штурм**»).

Из числа всех писем с правильными ответами случайным образом будет выбрано десять победителей, которых уже дожидаются фирменные боксы с аддоном **Half-Life 2: Episode One**. За диски гран-мерси компании «Бука», российскому издателю этой игры.

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на **почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером**. Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**»!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №4/2006

Тест №68. Повторение, мать

Тяжело, ох тяжело даются народу цитаты. Мы специально подбираем такие фрагменты, чтобы из контекста можно было понять, о какой игре идет речь, но и этого многим не хватает. А уж при наличии интернета узнать источник цитаты вообще не составляет проблем.

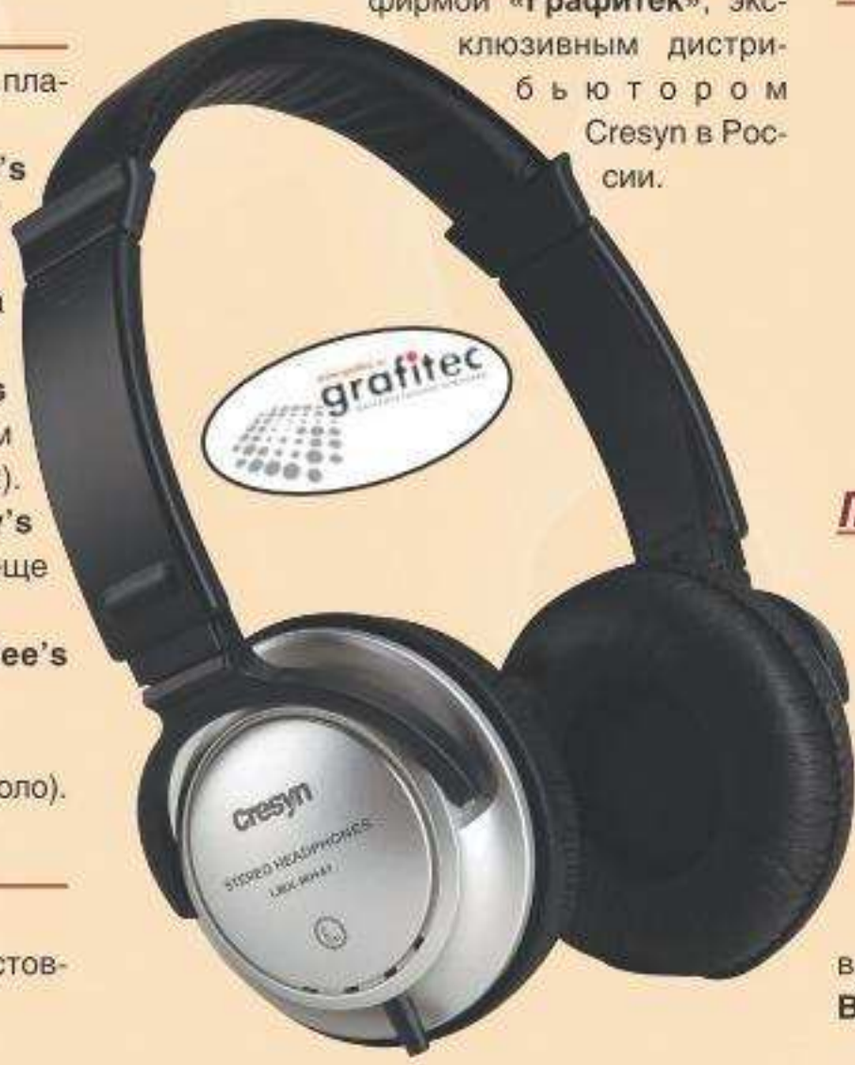
Правильные ответы

1. **Д** (Kuat находится по соседству с планетой Kashyyk).
2. **А** (главный герой **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** имеет дурацкую привычку оставлять свои рисунки на вагонах движущихся поездов).
3. **А** (**The Sims 2: Open for Business** действительно является третьим по счету аддоном для **The Sims 2**).
4. **А** (на приставках **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** вышел еще в сентябре прошлого года).
5. **Д** (цитата из **American McGee's Alice**).
6. **А** (цитата из **Max Payne**).
7. **Г** (на скриншоте изображен Хан Соло).

Победители

1. Герман Ганус (Санкт-Петербург)
2. Никита Емцов (г. Волгодонск, Ростовской обл.)
3. Александр Кунц (пос. Крутово, Владимирская обл.)
4. ppms-c (***PPMS-C@yandex.ru***)
5. Николай Кокоулин (г. Петушки)

Пятерка победителей награждается динамическими наушниками открытого типа **LMX-MH41** (чувствительность — 100 дБ, сопротивление — 35 Ом) производства компании **Cresyn**. Предоставлены наушники фирмой «**Графитек**», эксклюзивным дистрибьютором Cresyn в России.



Скринтурс №4. Апрель

В «Скринтурсе» по традиции спотыкались на одних и тех же картинках. **Star Wars: Empire at War** регулярно путали с «**Периметром**» (мы специально подобрали такой ракурс!), **TOCA Race Driver 3** — с **GT Legends** и **World Racing 2**.

Правильные ответы

1. Star Wars: Empire at War
2. Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
3. Crashday
4. Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
5. L.A. Rush
6. Galactic Civilizations II: Dread Lords
7. Tony Hawk's American Wasteland
8. TOCA Race Driver 3
9. Heroes of the Pacific

Победители

1. Алексей Рубцов (г. Владивосток)
2. Руслан Минахметов (г. Бугульма, респ. Татарстан)
3. Луиза Хасанова (***louisa-hs@rambler.ru***)
4. Дмитрий Мухарлямов (пос. Унъюган, Тюменская обл.)
5. Сергей Конищев (г. Благовещенск)

Первому победителю (Алексею Рубцову) отправляется бритвенный комбайн **Braun cruZer3**, включающий в себя функ-

ции электробритвы, стайлера и триммера. Остальные четверо призеров получат DVD-боксы с фильмом «**Миссия «Серенити»** (в продаже с 6 февраля, российский дистрибьютор — компания **Universal International Pictures**).

Фотографическая память №4. Апрель

Об итогах «Фотографической памяти» говорить, как обычно, нечего, поэтому скажем кратко: все молодцы, а победители — молодцы вдвойне. Связывайтесь с нами, призы уже ждут вас.

Правильные ответы

2, 1, 3, 5, 4

Победители

1. Руслан Тараненко (г. Новокуйбышевск, Самарская обл.)
2. Дмитрий Мозгунов (г. Вязьма, Смоленская обл.)
3. Сергей Сопов (г. Магнитогорск, Челябинская обл.)
4. Алексей Ковалев (г. Москва)
5. Андрей Герасимов (г. Чебоксары)
6. Луиза Амирова (г. Уфа)
7. Евгений Зорин (пос. Богородское, Кировская обл.)
8. Руслан Марченко (г. Подольск)
9. В.О. Михалченков (пос. Редкино, Тверская обл.)
10. Артур Каманчаджян (г. Ижевск)

Победители «Фотографической памяти» получают в награду диски с локализованной версией гоночной аркады **Crashday**. На территории России игру издает компания «**Новый Диск**».

Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «**Тест**»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «**Скринтурс**»: 1) The Elder Scrolls V: Lost in Oblivion 2) Call of Cthulhu: Dark Corners of Kremlin 3) The Matrix: Patch for Neo. «**Фотографическая память**»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «**Скринтурса**»,

PHOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» **№6**, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» **№8/2006**.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на **июньские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **30.06.2006**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на ***winner@igromania.ru*** или на ***info@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

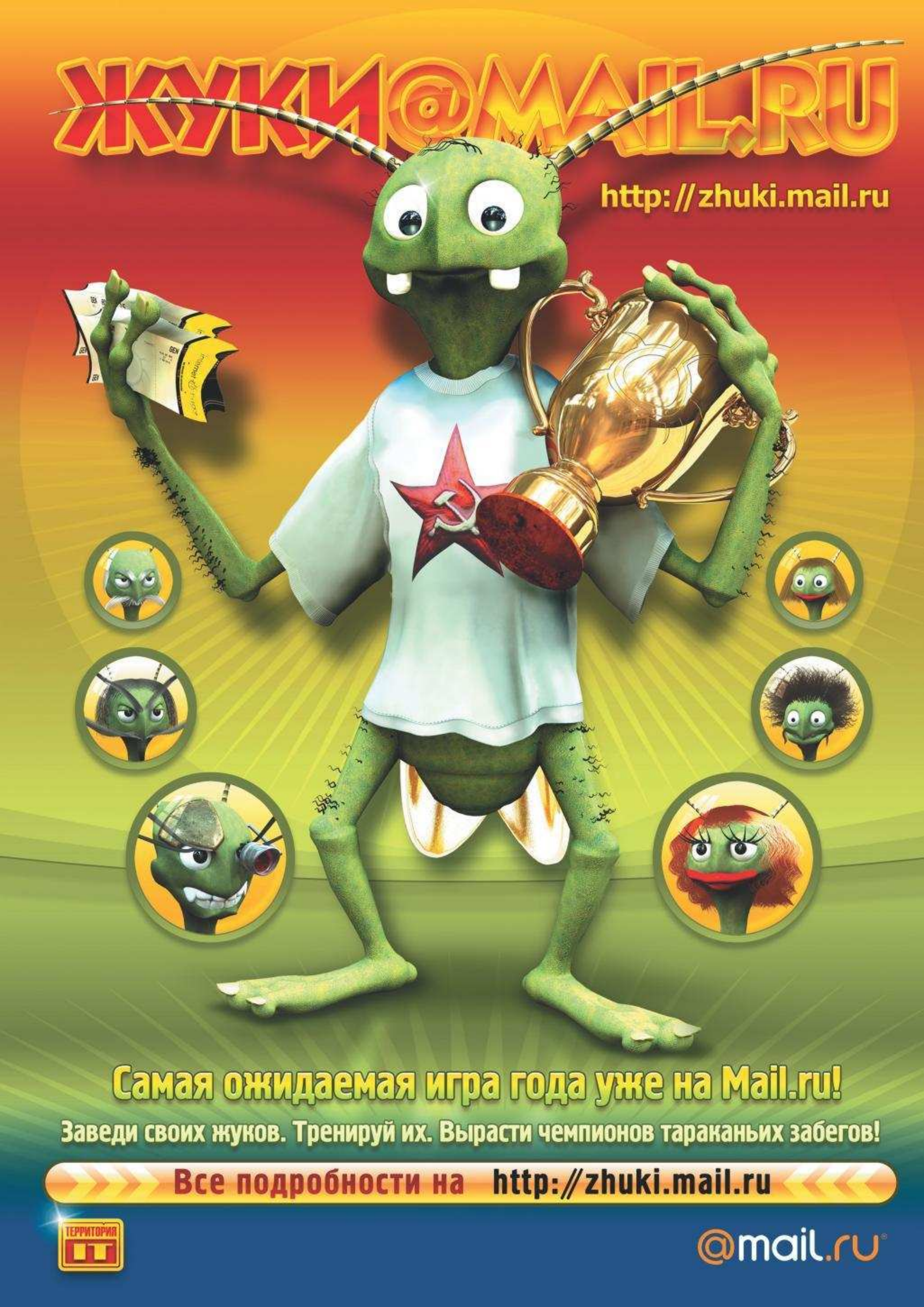
Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

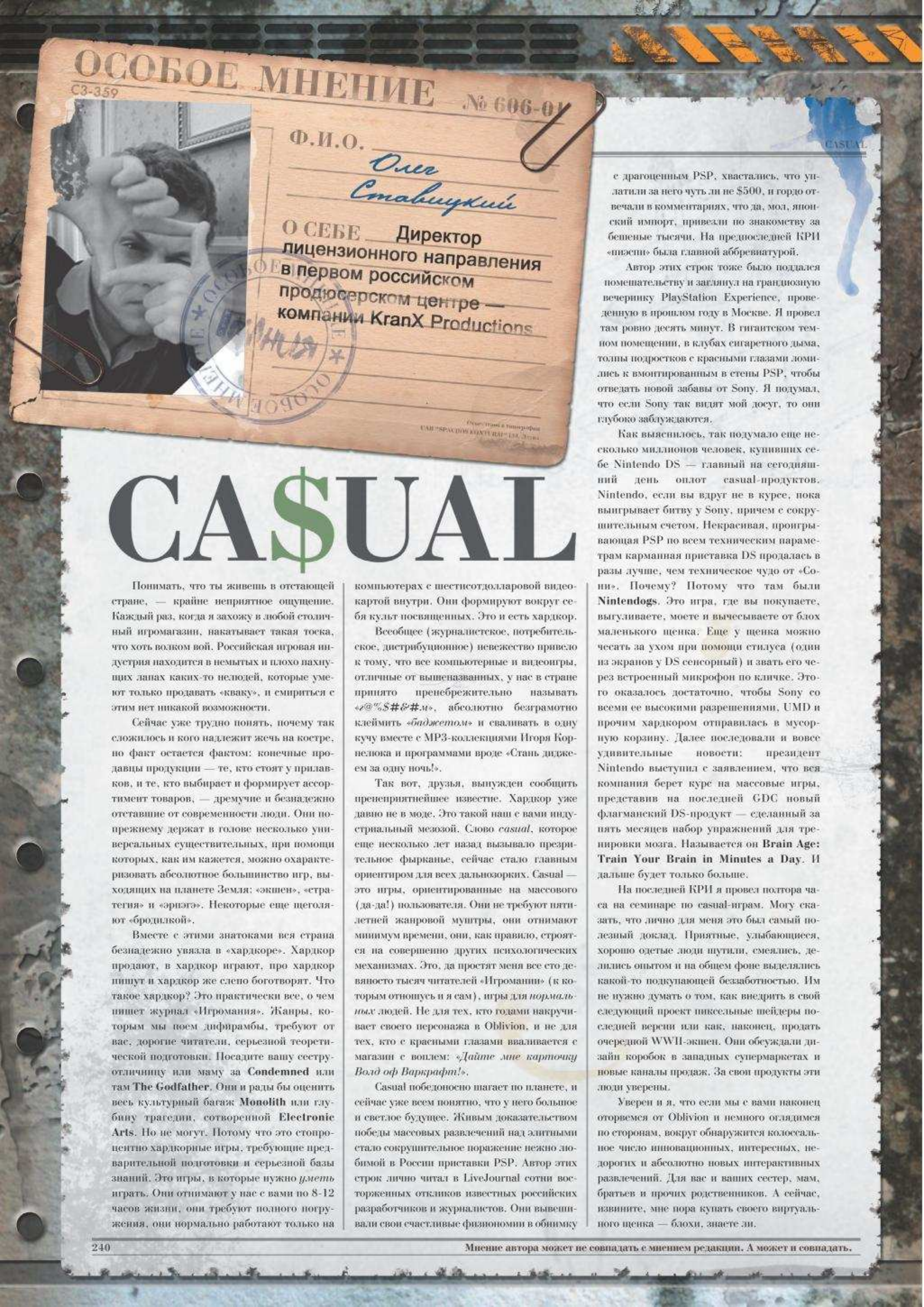
Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».


ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
ТЕРРИТОРИЯ IT
@mail.ru



CA$UAL

Понимать, что ты живешь в отстающей стране, — крайне неприятное ощущение. Каждый раз, когда я захожу в любой столичный игромагазин, накатывает такая тоска, что хоть волком вой. Российская игровая индустрия находится в немытых и плохо пахнущих лапах каких-то нелюдей, которые умеют только продавать «кваку», и смириться с этим нет никакой возможности.

Сейчас уже трудно понять, почему так сложилось и кого надлежит жечь на костре, но факт остается фактом: конечные продавцы продукции — те, кто стоят у прилавков, и те, кто выбирает и формирует ассортимент товаров, — дремучие и безнадежно отставшие от современности люди. Они по-прежнему держат в голове несколько универсальных существительных, при помощи которых, как им кажется, можно охарактеризовать абсолютное большинство игр, выходящих на планете Земля: «экшен», «стратегия» и «эрпэгэ». Некоторые еще щеголяют «бродилкой».

Вместе с этими знатоками вся страна безнадежно увязла в «хардкоре». Хардкор продают, в хардкор играют, про хардкор пишут и хардкор же слепо боготворят. Что такое хардкор? Это практически все, о чем пишет журнал «Игромания». Жанры, которым мы поем дифирамбы, требуют от вас, дорогие читатели, серьезной теоретической подготовки. Посадите вашу сестру-отличницу или маму за **Condemned** или там **The Godfather**. Они и рады бы оценить весь культурный багаж **Monolith** или глубину трагедии, сотворенной **Electronic Arts**. Но не могут. Потому что это стопроцентно хардкорные игры, требующие предварительной подготовки и серьезной базы знаний. Это игры, в которые нужно *уметь* играть. Они отнимают у нас с вами по 8-12 часов жизни, они требуют полного погружения, они нормально работают только на компьютерах с шестисотдолларовой видеокартой внутри. Они формируют вокруг себя культ посвященных. Это и есть хардкор.

Всеобщее (журналистское, потребительское, дистрибуционное) невежество привело к тому, что все компьютерные и видеоигры, отличные от вышеназванных, у нас в стране принято пренебрежительно называть *«г@%$#&#м»*, абсолютно безграмотно клеймить *«баджетом»* и сваливать в одну кучу вместе с MP3-коллекциями Игоря Корнелюка и программами вроде «Стань диджеем за одну ночь!».

Так вот, друзья, вынужден сообщить пренеприятнейшее известие. Хардкор уже давно не в моде. Это такой наш с вами индустриальный мезозой. Слово *casual*, которое еще несколько лет назад вызывало презрительное фырканье, сейчас стало главным ориентиром для всех дальнозорких. Casual — это игры, ориентированные на массового (да-да!) пользователя. Они не требуют пятилетней жанровой муштры, они отнимают минимум времени, они, как правило, строятся на совершенно других психологических механизмах. Это, да простят меня все сто девяносто тысяч читателей «Игромании» (к которым относюсь и я сам), игры для *нормальных* людей. Не для тех, кто годами накручивает своего персонажа в Oblivion, и не для тех, кто с красными глазами вваливается с магазин с воплем: *«Дайте мне карточку Волд оф Варкрафт!»*.

Casual победоносно шагает по планете, и сейчас уже всем понятно, что у него большое и светлое будущее. Живым доказательством победы массовых развлечений над элитными стало сокрушительное поражение нежно любимой в России приставки PSP. Автор этих строк лично читал в LiveJournal сотни восторженных откликов известных российских разработчиков и журналистов. Они вывешивали свои счастливые физиономии в обнимку с драгоценным PSP, хвастались, что уплатили за него чуть ли не $500, и гордо отвечали в комментариях, что да, мол, японский импорт, привезли по знакомству за бешеные тысячи. На предпоследней КРИ «пиэспи» была главной аббревиатурой.

Автор этих строк тоже было поддался помешательству и заглянул на грандиозную вечеринку PlayStation Experience, проведенную в прошлом году в Москве. Я провел там ровно десять минут. В гигантском темном помещении, в клубах сигаретного дыма, толпы подростков с красными глазами ломились к вмонтированным в стены PSP, чтобы отведать новой забавы от Sony. Я подумал, что если Sony так видят мой досуг, то они глубоко заблуждаются.

Как выяснилось, так подумало еще несколько миллионов человек, купивших себе Nintendo DS — главный на сегодняшний день оплот casual-продуктов. Nintendo, если вы вдруг не в курсе, пока выигрывает битву у Sony, причем с сокрушительным счетом. Некрасивая, проигрывающая PSP по всем техническим параметрам карманная приставка DS продалась в разы лучше, чем техническое чудо от «Сони». Почему? Потому что там были **Nintendogs**. Это игра, где вы покупаете, выгуливаете, моете и вычесываете от блох маленького щенка. Еще у щенка можно чесать за ухом при помощи стилуса (один из экранов у DS сенсорный) и звать его через встроенный микрофон по кличке. Этого оказалось достаточно, чтобы Sony со всеми ее высокими разрешениями, UMD и прочим хардкором отправилась в мусорную корзину. Далее последовали и вовсе удивительные новости: президент Nintendo выступил с заявлением, что вся компания берет курс на массовые игры, представив на последней GDC новый флагманский DS-продукт — сделанный за пять месяцев набор упражнений для тренировки мозга. Называется он **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**. И дальше будет только больше.

На последней КРИ я провел полтора часа на семинаре по casual-играм. Могу сказать, что лично для меня это был самый полезный доклад. Приятные, улыбающиеся, хорошо одетые люди шутили, смеялись, делились опытом и на общем фоне выделялись какой-то подкупающей беззаботностью. Им не нужно думать о том, как внедрить в свой следующий проект пиксельные шейдеры последней версии или как, наконец, продать очередной WWII-экшен. Они обсуждали дизайн коробок в западных супермаркетах и новые каналы продаж. За свои продукты эти люди уверены.

Уверен и я, что если мы с вами наконец оторвемся от Oblivion и немного оглядимся по сторонам, вокруг обнаружится колоссальное число инновационных, интересных, недорогих и абсолютно новых интерактивных развлечений. Для вас и ваших сестер, мам, братьев и прочих родственников. А сейчас, извините, мне пора купать своего виртуального щенка — блохи, знаете ли.

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.

тонкая влагонепроницаемая

клавиатура с антибактериальным покрытием

SlimStar 310

Корпус клавиатуры пыле- и влагонепроницаемый. Если на клавиатуру попали напитки с содержанием сахара, ее достаточно просто прополоскать в прохладной воде.

Основной модуль клавиатуры имеет антибактериальное покрытие, содержащее серебро и защищающее от геморрагических и стафилококковых бактерий.

Товар сертифицирован

Кроме стандартных клавиш, на SlimStar 310 присутствует 14 клавиш быстрого доступа к мультимедийным функциям, интернет навигации, отправке сообщений, приложениям Office.

Клавиши SlimStar 310 обеспечивают лучшие тактильные ощущения.

Тонкий и эргономичный корпус SlimStar 310 выполнен в соответствии с последними модными тенденциями.

www.genius.ru

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ "Мерадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ "Мерадо", Рязанский пр-кт 28;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128 кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Поклонная, 4а;
Берсенев пр, 8/1;
ул. М. Бронная, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижние Красносельские 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Олимпийский пр. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д 4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Масницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Сакуашина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Острогожская кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юмсон» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул.Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «СД-ПК»;
Урицкого 13, «Салут»;
Партизанская 1, ТД «Hobbi»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орион»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Скоро»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Я»;
пл. Октябрьская, 1, универмаг "Кострома", 1 этаж, Ai

Лангепас
ул. Ленина, 26-а, маг. «Пелмэн»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Прогон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Аронис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Невинномысск
ул. Менделеева, 17

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпия»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторский»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиорад, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54, Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "ГУР"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эндиан»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТПЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плесецкая, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Синяя пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 68, «Компьютерный Мир»;
Лиговский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н, «Лэйт-Проект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Диттер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Ипполит»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Чаинский тракт, д 23; ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Presни, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Белево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп 1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп 2, Марсельева д 6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Любанская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкасовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. .118А, Брянская д.12, Соляка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д75/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивизион: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №6», ул. 13-ая Парковая д.27/4
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвальынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Уральская ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ярдан), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 50 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Мичинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярославская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул. 13, Таганка, Верхние Радищевская ул, 22, Текстильщики, Любянская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юнилер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кутузовская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,